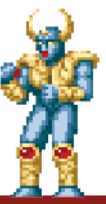


¡VIEJUNO!
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS
retro GAMER
COMMODORE | MSX | NEO GEO | RECREATIVAS
RYGAR: EL AS DEL DISKARMOR
REPASAMOS LOS MEJORES Y PEORES PORTS DEL CLÁSICO DE TECMO
NIGHT TRAP
LA GÉNESIS, LA POLÉMICA, Y EL ENCANTO DE ESTE CLÁSICO FMV
PC ENGINE
PEQUEÑA, POTENTE Y REPLETA DE JUEGOS MEMORABLES. ASÍ ERA LA BESTIA BLANCA DE NEC
TERROR Y TIJERAS
CLOCK TOWER
LA HISTORIA COMPLETA DE LA ESCALOFRIANTE SAGA DE HUMAN
Master The Spray Water In The Sun
Has More Moves Than
SUPER MARIO SUNSHINE
ADEMÁS
SHOCK TROOPERS
MOON PATROL
CHUCK ROCK
PHILIPS CD-I
ATARI 2600
CONKER
XBOX
ZX SPECTRUM:
35 AÑOS, 35 JUEGOS
HONRAMOS AL MÍTICO ORDENADOR SELECCIONANDO EL MEJOR JUEGO DE CADA AÑO
YOSHIAKI KOIZUMI NOS EXPLICA CÓMO SE CREÓ LA REFRESCANTE SECUELA DE SUPER MARIO 64

# SUMARIO

**>> Retro Gamer 22** Los dos patitos... y sin pistola Zapper

## RETRORADAR



## LA HISTORIA DE



## REPORTAJES



## PANTALLA FINAL








### 14 SUPER MARIO SUNSHINE

Yoshiaki Koizumi, su director, nos cuenta el complicado desarrollo del sucesor de Super Mario 64

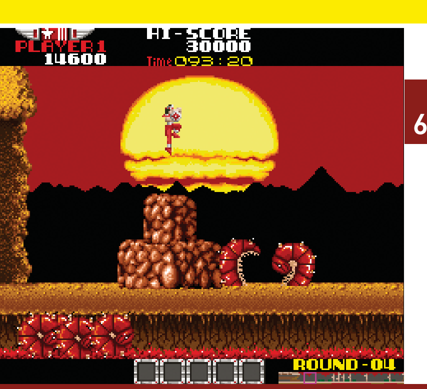


### 38 CLOCK TOWER

Pyramid Head era un mustio comparado con "el tijeritas".

### 32 Shock Troopers

Saurus recogió la mecánica de Mercs y subió el volumen al once en este clásico de los salones recreativos.




### 66 Rygar

Jamás hemos vuelto a ver atardeceres como los de este clásico de Tecmo.

# HA FALLECIDO ANTONIO G. DE SANTIAGO

## COLABORADOR EN MICROMANÍA Y ALMA DEL INOLVIDABLE TEBEO INFORMÁTICO

El pasado 23 de noviembre fallecía, a los 60 años de edad, Antonio G. de Santiago, maravilloso ilustrador y responsable de introducir a toda una generación de chavales en el mundo de los videojuegos. Puede que su nombre no le diga mucho a nuestros lectores más jóvenes, pero los que crecimos leyendo la primera etapa de *Micromania* y *El Pequeño País* tenemos una deuda impagable con él.

Antonio G. de Santiago era el autor de las inolvidables ilustraciones que acompañaban a muchos de los Patas Arriba y otras secciones, que aparecían en las páginas de la primera etapa de *Micromania* (antes de que la cabecera adoptase su famoso formato 'sábana'). Junto a los textos de J. Ignacio Moreno, De Santiago nos deleitaba con su particular visión (aquellos inolvidables monigotes con grandes narices) de nuestros héroes y villanos favoritos de Spectrum y Amstrad, e incluso era el autor de los 'pokes' con los que adquiríamos vidas y otras ventajas en los juegos (algo que siempre negábamos en los recreos).

Pero quizás el mayor legado que nos dejó fue *El Tebeo Informático*, la sección dedicada a los videojuegos dentro del suplemento *El Pequeño País* del diario del Grupo Prisa. Entre sus páginas, Antonio G. de Santiago analizaba los mejores lanzamientos del momento en unas reviews acompañadas, como no, por sus ilustraciones. También fue el responsable de otras memorables secciones del suplemento infantil, como *Oficina de Patentes*. Desde Retro Gamer queremos dar el pésame a su familia y a todos los que descubrieron la microinformática gracias a él. Descanse en paz.



TEBEO INFORMÁTICO

**Fernando Martín, 'basket master'**

**Programa:** Fernando Martín.
**Programador:** varios.
**Marca:** Dinamic.
**Distribuidor:** Erbe.
**Versiones:** Msx / Spectrum / Amstrad.
**Precio:** cinta, 875 pesetas; disco (ams), 2.250 pesetas.

Cuando Fernando Martín me lanzó el reto de jugar en uno para uno, con el único fin de zanjar de una vez por todas la cuestión de cuál de los dos ostentaba la supremacía en el deporte de la canasta, no podía imaginar que un año de estancia en la NBA pudiera dar semejantes frutos. Porque yo me creía en posesión de una serie de cualidades que, en síntesis, podrían definirse de la siguiente manera: el infalible tiro de Larry Bird, la elasticidad y el salto de Dominique Wilkins, la fuerza de Akeem Olajouwon, el mortal *sky hook* de Kareem-Abdul Jabbar, las eléctricas asistencias de *Magic* Johnson y la rapidez de *Spud* Webb. De manera que, sin pensármelo dos veces, haciendo gala de esa irresponsabilidad que desde pequeñito me ha caracterizado, acepté el desafío de Fernando Martín e incluso estúpidamente aumenté el valor de la apuesta.

—El perdedor —aseguré con aplomo—, no sólo pagará la cantidad estipulada, sino que además habrá de reconocer públicamente su inferioridad y retirarse de las canchas de baloncesto para no volver a jugar nunca más.

Fernando Martín me miró de arriba abajo como si sopesase al suicida que osaba enfrentársele, y asintió con gravedad. Hoy debo reconocer que capté un destello de burla en el gesto de su cara, que, en aquel momento —seguro como estaba de mis posibilidades—, no le di ninguna importancia. Éste fue el segundo de una serie de errores cometidos en cadena, que, al final, habrían de abocarme al lamentable estado en que ahora me encuentro.

Concertamos una fecha y durante los días previos al encuentro estuve preparándome como nunca antes lo había hecho. Corrí, salté, lancé a canasta desde las posiciones más inimaginables, y aún me quedó tiempo para organizar algunos partidos, en los que me alineé en un equipo de viejas glorias, junto a las cuales confiaba en pulir algunos defectos y aprender perrerías propias de jugadores tan expertos.

Y os adelanto que de esta forma cometí el tercer gran



» Antonio G. de Santiago dejó huella en toda una generación de chavales, con sus análisis de juegos en *El Pequeño País* y sus ilustraciones (izquierda) para *Micromania*.




# LA REVOLUCIÓN LLEGA A PC ENGINE

## LOS ESPAÑOLES TERRAONION CAMBIARÁN PARA SIEMPRE TU MANERA DE JUGAR CON LA CONSOLA DE NEC

Los creadores del NeoSD, el cartucho flash para Neo-Geo AES y MVS, acaban de darle a los fans de la PC Engine la noticia de la década. Este equipo español ha desarrollado un dispositivo que se conecta al puerto trasero de cualquier modelo de la consola de NEC (PC Engine, CoreGrafx, CoreGrafx II y SuperGrafx) para reproducir software comercializado en su momento en CD-ROM, Super CD-ROM, Arcade CD-ROM y, claro está, Hu-Cards a través de una entrada de tarjetas SD.

El Super SD System 3, que es como se llama este prodigio desarrollado íntegramente en este nuestro país, es compatible con los ficheros de Hu-Card (.pce) y CD (.cue), y no requiere el uso las tarjetas de expansión de NEC (tanto System como Arcade Card).

¿Podría ser mejor? Sí, porque además de acortar los tiempos de carga en los juegos diseñados para CD-ROM, este dispositivo incorpora una salida de vídeo compuesto con calidad RGB y audio estéreo, a través de una toma compatible con cualquier cable A/V de Mega Drive 2. Esta maravilla ya está a la venta en su web (*www.neosdstore.com*) por 240 euros. Un precio nada caro, teniendo cuenta lo que cuesta una Arcade Card y la calidad de imagen que ofrece sin tener que modificar tu PCE.

# EXPOSICIÓN PERMANENTE DE LA ABADÍA DEL CRIMEN

## EL MUSEO HISTÓRICO DE LA INFORMÁTICA RINDE HONORES A LA CUMBRE DEL SOFT ESPAÑOL

Los actos para conmemorar el 30 aniversario de *La Abadía del Crímen*, la obra maestra de Paco Menéndez y Juan Delcán, llegaron a su cenit el pasado 17 de noviembre, con la inauguración de la primera exposición permanente dedicada a un videojuego español.

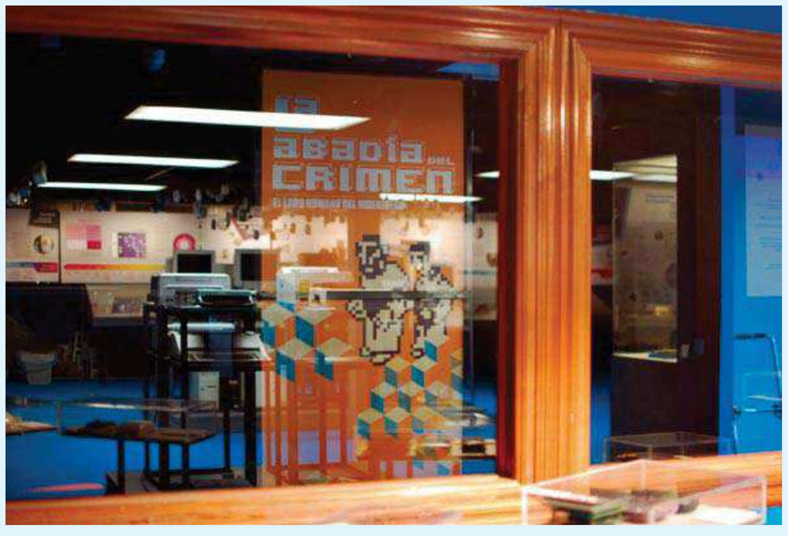
El Museo Histórico de la Informática, erigido en el bloque 5 de la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Informáticos de la Universidad Politécnica de Madrid (Campus de Montegancego, Boadilla del Monte), acoge de manera permanente la exposición *La Abadía del Crimen, el lado humano del videojuego*, con la que podréis descubrir la historia que rodeó a la creación de uno de los juegos de 8 bits más aclamados, no solo en España sino también en el extranjero (los ingleses siempre se lamentaron de que no fuera distribuido, y traducido a su idioma, de manera oficial en Reino Unido).

Esta exposición reúne material original de Menéndez y Delcán, así como documentación sobre el desarrollo del juego, revistas de la época, las distintas ediciones que tuvo el juego y mucho más. Todo ello repartido en una sala diseñada como un pequeño laberinto que nos va conduciendo, vitrina a vitrina, panel tras panel, por la creación de *La Abadía del Crímen* y su impacto entre la prensa y los usuarios de la época.

Esta exposición es el fruto de dos años de trabajo por parte de AUIC (Asociación de Usuarios de Informática Clásica), con el apoyo económico de FECYT (Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, dependiente del Ministerio de Economía, Industria y Competitividad) y, claro está, la colaboración de la ETSIINF.

Además de la exposición dedicada al clásico de Opera Soft, en el Museo Histórico de la Informática podréis encontrar más de 80 objetos que muestran la evolución que ha sufrido la informática a lo largo de las últimas décadas. Alucinaréis con el tamaño, en comparación a su capacidad de almacenamiento, que tenían algunos discos duros.

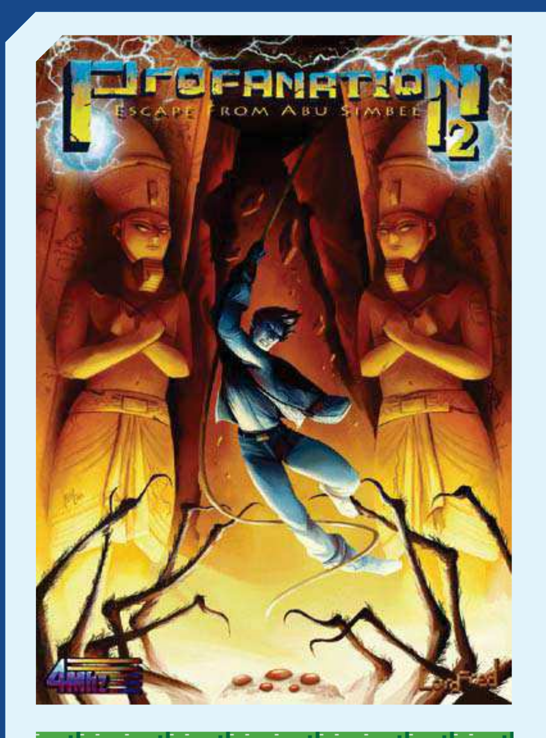
Correos aprovechó también el acto para presentar de manera oficial el sello conmemorativo de *La Abadía del Crimen* (que casi ha vendido la totalidad de los 180.000 minipliegos que se pusieron a la venta), ante la presencia de los familiares de Menéndez y Delcán y veteranos de algunos sellos históricos del software español (Indescomp, Made in Spain y, claro está, Opera Soft). Sin duda, un homenaje necesario.

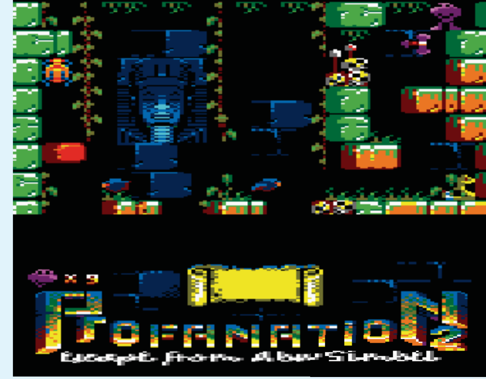


» La exposición ocupa parte del Museo Histórico de la Informática de la Universidad Politécnica de Madrid. Además de descubrir todo lo que rodeó a la creación de La Abadía del Crimen podréis ver alucinantes piezas de arqueología tecnológica.



» La exposición está estructurada como si fuera un pequeño laberinto en el que podremos ir descubriendo, panel tras panel, vitrina tras vitrina, la evolución de la creación del juego y el contexto histórico de la época.







» *Profanation 2: Escape from Abu Simbel* ha contado con una espectacular edición en formato físico para el Amstrad CPC 464.

# PROFANATION 2: EL RETORNO DE JOHNY JONES

## 4MHZ Y DANIEL CELEMÍN CONTINÚAN EL MÍTICO, E INFERNAL, CLÁSICO DE DINAMIC

Todos hemos tenido un amigo que presumía de haberse acabado el *Abu Simbel Profanation* de Dinamic sin recurrir a pokes o cargadores. Una proeza que pocos pudimos permitirnos en su momento, aunque ahora tenemos una oportunidad de descubrir si nuestros reflejos, y paciencia, han mejorado con la edad gracias al último lanzamiento de 4mhz: *Profanation 2, Escape From Abu Simbel*.

La última vez que le vimos, hace ya la friolera de 32 años, Johny Jones había alcanzado el corazón de la pirámide, pero ahora toca lo más difícil: escapar de allí con vida. Esta secuela del inolvidable arcade de plataformas de Dinamic vuelve a estar protagonizado por una encantadora bola con patitas, el gran Johny, con una propensión natural a darse de bruces con los múltiples obstáculos y enemigos que pueblan cada pantalla de juego.

De nuevo contaremos con dos clases de salto, el largo y el corto, y nuestra paciencia para superar las cuatro zonas en las que está dividida esta secuela: Templo, Jungla, Hielo y Fuego.

Los responsables del juego podrían haber hecho un plataformas sencillo y accesible, pero eso habría supuesto traicionar el espíritu de Dinamic, famosos por haber convertido a toda una generación de críos en canosos prematuros. *Profanation 2: Escape From Abu Simbel* es aún más infernal que el original de 1985 (o debe ser que ya no tenemos los reflejos de antaño).

Preparaos para un nuevo festival de caídas demenciales, saltos imposibles y fauna repelente mientras atravesáis pantallas infectadas de arañas, escorpiones, hachas voladoras, pájaros, pirañas, serpientes, momias (claro está) y bolas de energía.

El proyecto, producido y comercializado por 4mhz, ha reunido a un dream team: Daniel Celemín (idea, diseño y gráficos), Javier García Navarro (código), Juan Diego Triviño (música) y Juan Esteban (pantalla de carga). La carátula del juego es obra de la ilustradora Lorena Azpiri, lo que supone un precioso homenaje a su padre, Alfonso, fallecido este año y autor de las mejores portadas de Dinamic, entre las que se incluía, claro está, la del *Abu Simbel* original.

El juego se desarrolló originalmente para el Amstrad CPC 464 y se ha comercializado en formato físico, con su cassette, sus instrucciones, un estuche de lujo y, para aquellos que estuvieron avispados e hicieron la pre-reserva, acompañado de un póster A3 con la portada de Lorena Azpiri.

En la tienda de 4mz (*www.4mhz.es*) también podréis descargaros de manera gratuita el juego de CPC 464, la versión en disco para CPC 6128, la de Windows (por solo 1,99 euros) y en Google Play ya está disponible la versión para dispositivos Android.

¿Seréis capaces de superar las diabólicas pantallas de *Profanation 2, Escape From Abu Simbel*? ¿Será necesario contactar, más de 30 años después, con aquel amigo que presumía de haberse acabado el original a pelo para que nos ayuda con la secuela? En la tienda de 4mz también podréis encontrar más joyas homebrew para vuestro Amstrad CPC, como *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc* o la versión Windows del estupendo *Baba's Palace*.






# COMIENZA EL AÑO CON UN BUEN LIBRO: TIENES UN MONTÓN PARA ELEGIR

## EL FINAL DEL AÑO NOS HA BRINDADO UNA NUEVA REMESA DE LANZAMIENTOS EDITORIALES DEDICADOS AL VIDEOJUEGO

Hace años nuestro principal problema era encontrar libros en castellano sobre videojuegos pero, gracias a Dios y a la aparición de un buen número de nuevos sellos editoriales, lo difícil ahora es encontrar tiempo para poder devorar todo lo que va a desembarcando en las librerías. De momento, esta es la última cosecha de libros sobre Retro y títulos más recientes que podéis encontrar.

Héroes de Papel, posiblemente la gran responsable del boom editorial que estamos viviendo, nos ofrece tres nuevos lanzamientos. En *De Sombras y Bestias: La travesía de Team Ico*, Mariela González y Daniel Matas nos cuentan la trayectoria de Fumito Ueda a través de sus tres obras maestras: *Ico*, *Shadow of the Colossus* y *The Last Guardian*. *La Leyenda Final Fantasy IX* es la traducción al castellano del libro escrito por Nicolas Courcier, Mehdi El Kanafi, Raphael Lucas y Fabien Mellado. En sus 224 páginas se describe con todo detalle la creación del último *Final Fantasy* de PSone, un juego que no alcanzó el éxito comercial de sus predecesores en Occidente, aunque acabó convirtiéndose en un título de culto. Por su parte, *Bioshock y el alma de Estados Unidos*, de Alberto Venegas, nos lleva desde Rapture hasta Columbia para descubrir la historia de la franquicia de 2K.

Si eres de los que ahorró durante meses para poder comprar la versión japonesa del *DB Z Butoden* de SNES el primer volumen de *Dragon Ball: Los videojuegos de una generación* se va a convertir en tu Biblia. En este tomo editado por Star-t Magazine Books, David Jamandreu examina con lupa todos los lanzamientos protagonizados por Son Goku y compañía desde 1986 hasta 1997. Desde los juegos más conocidas hasta las rarezas más alucinantes. Una obra de puro amor.

Hasta ahora eran un tesoro reservado para unos pocos, pero por fín vamos a poder adquirir los tres volúmenes de *Retro Pulpodcast*, editados primorosamente por los colosos de la web Pulpofrito. Todo un festín retro en el que tiene cabida desde *Contra* hasta *Shinobi*, pasando por el catálogo CPS-1 y CPS-2 de Capcom. Podéis solicitarlos en *pulpofritotv@gmail.com* o contactar con ellos a través de Twitter (*@pulpofrito*). Precios populares (desde 9'90€ el primero tomo a 11'90€ el tercero) y muchísima calidad.

Al cierre de esta edición nos acaba de llegar la noticia del inminente lanzamiento, el próximo 5 de enero, de *Sega Arcade Classics vol.1*, otro incunable de Hardcore Gaming 101 que llega a España impecablemente traducido y editado de la mano de Game Press. De momento os podemos avanzar que tendrá 176 páginas y cubrirá más de 80 clásicos Sega: *OutRun, Golden Axe, After Burner*... Tendrá un precio de 29'95€ y ya se puede reservar en la web de la editorial (*gamepress.es*).



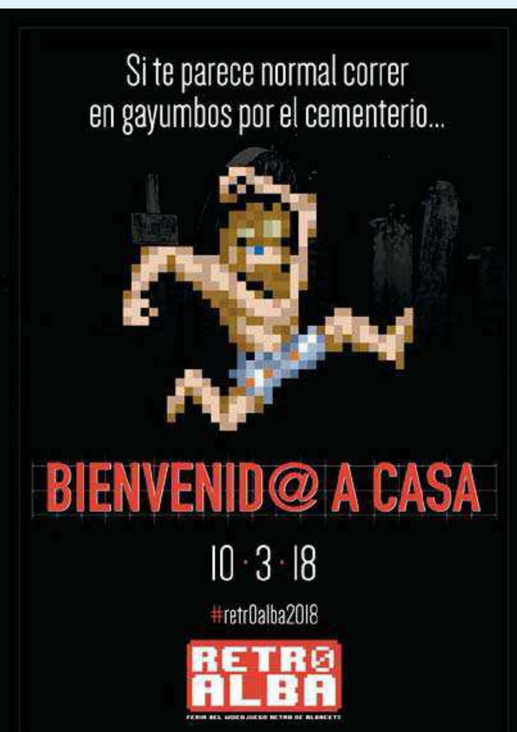





# FUTURAS CITAS PARA LOS FANS DEL RETRO

## CÓRDOBA Y ALBACETE NOS PREPARAN ALGO REALMENTE TENTADOR



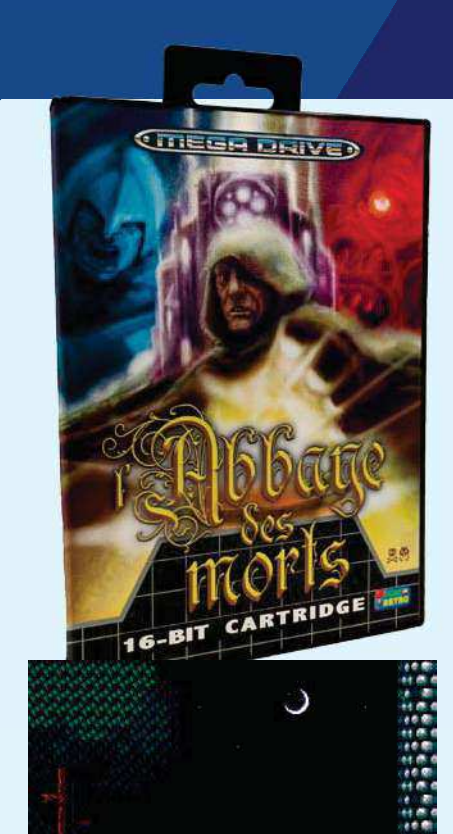




Del 2 al 3 de febrero de 2018 la Diputación de Córdoba abrirá sus puertas para acoger Retro Bytes Córdoba, un evento destinado a los amantes de los videojuegos y la informática clásica en el que podremos disfrutar de diferentes talleres, ponencias y sorteos. Pero sobre podremos jugar a nuestras anchas con las máquinas recreativas, los pinballs y las consolas y ordenadores que encontraremos en este evento totalmente gratuito que ofrecerá párking libre (hasta completar aforo), pensando en aquellos que hayan peregrinado desde otros puntos de España.

Un mes más tarde arrancará una de las grandes citas del calendario Retro. Albacete volverá a acoger, un año más, una nueva edición de Retro Alba. Tal y como rezan los espectaculares teaser que la organización ha comenzado a filtrar (hemos elegido el de Sir Arthur por motivos obvios) la fecha elegida será el 10 de marzo de 2018.

En el evento podremos disfrutar con varias charlas (como por ejemplo *Polémica y Censura en los videojuegos*), la grabación en directo del podcast *Rejugando* y algunas sorpresas más que aún no nos han desvelado. El evento contará con una exposición dedicada al fallecido Alfonso Azpiri y habrá diversos torneos con suculentos premios, incluyendo el sorteo de dos SNES Mini entre las entradas vendidas a modo de donativo (el acceso es totalmente gratuito).

Por supuesto habrá zona de tiendas para adquirir esa joya Retro que siempre se nos ha resistido y, por primera vez, los más pequeños de la casa contarán con un espacio propio, bautizado como Pequealba, en el que podrán hacer el salvaje con total libertad. El evento también acogerá un stand de la ONG Videojuegos X Alimentos, donde podréis donar alimentos no perecederos (que irán destinados a los bancos de alimentos) para llevaros a cambio algún tesorito de tiempos remotos.




# L'ABBADYE DES MORTS, EN MEGA DRIVE

## EL CLÁSICO DE LOCOMALITO, EDITADO EN FORMATO FÍSICO

Tras completar con un notable éxito la campaña de financiación, y enviar a los respectivos backers sus tesoros, Play on Retro nos ha confirmado que seguirán comercializando la edición física de la versión Mega Drive de *L'Abbaye Des Morts*, el clásico de Locomalito y Gryzor87. Sin duda una grandísima noticia para aquellos coleccionistas de la 16 bits de Sega que se perdieron el crowdfunding.

De momento aún les quedan algunas unidades de la Edición Deluxe (53€) que incluye, además del juego y su manual, una bolsa para envolver el cartucho, un sobre secreto lacrado, una postal un libro de ilustraciones y un póster, todo ello empaquetado en una espectacular caja con relieve. La Edición Básica (34€) incluye el juego, el manual y la postal.

# RETRO SEVILLA 2017: LA JUVENTUD TOMA EL TESTIGO

## SU EXPOSICIÓN DE CLÁSICOS DIO PROTAGONISMO A LOS MÁS PEQUEÑOS DE LA CASA

Un año más, Retro Sevilla, el encuentro andaluz de referencia para los amantes de la retroinformática y el videojuego antiguo, se convirtió en un auténtico enclave capaz de aunar el fervor y la pasión de los que ya peinamos canas con la ilusión y juventud de los más pequeños, reuniendo a ambos tipos de públicos en la ciudad sevillana de Dos Hermanas del 10 al 11 de noviembre. El centro cultural La Almona abrió una vez más sus puertas para albergar todo tipo de máquinas arcanas y videojuegos con solera, cobijando a centenares de personas que disfrutaban de una magna exposición y de un tiempo frío pero apacible, muy lejos de las cataratas de agua que cayeron en ediciones anteriores.

Hemos mencionado al público más joven, y en esta ocasión con más razones que nunca, puesto que la inventiva y creatividad de los componentes de la asociación Sevilla Retro han llevado a que esta edición contase con una serie de expositores en los que lucían varios monitores, y en sus pantallas se reflejaban cosas realmente preciosas: las palabras de hijas e hijos de los socios que presentaban cada una de las épocas de la historia del videojuego, narradas desde su particular punto de vista y con un toque a Juego de Niños -el clásico y añorado programa de televisión- que nos hizo comprender que aún quedan guiños a la esperanza en un mundo en el que cada día encontramos una noticia más desalentadora que la anterior. Un verdadero acierto por parte de la organización.

. No podemos dejar de destacar la exuberante y colección allí expuesta, con más de cien máquinas distintas. Este año llamaban la atención un grupo de máquinas de origen francés que haría sonrojar a cualquier edición de coleccionista actual, complementando así la ingente cantidad de ordenadores, consolas -tanto de sobremesa como portátiles- y máquinas recreativas que conformaban una selección absolutamente cinco estrellas.

Hablando de recreativas, el salón principal de La Almona volvía a transformarse en un patio recreativo en el que se aprovechó hasta el más mínimo resquicio disponible para encajar más de cuarenta tipos de cabinas en las que el juego era libre para cualquier público que se acercara al evento. Era realmente emocionante encontrar una máquina de *Ambush*, el primer título propio manufacturado por la compañía española Tecfri, un juego capaz de encandilar a los japoneses, que en su día adquirieron los derechos a la empresa para poder importarla a los salones recreativos del país del sol naciente. Tecfri contaba con una pequeña exposición apoyada por la Asociación A.R.C.A.D.E. y la web Recreativas.org.

Pero si tenemos que hablar de emociones, es inevitable quedarse con la experiencia de ver a Javier Valero jugar a la placa de *Ambush* más de treinta años después, la misma placa que crease y programase junto a Luis Jonama y Josep Quinglés. Valero impartió una clase magistral sobre sus vivencias en el arcade desde la sala de conferencias, sala en la que también hablamos Spidey y un servidor de nuestro libro *Continue Play?* (Héroes de Papel) o el equipo de *Blasphemous*, el indie español de moda.

Retro Sevilla 2017 también tuvo su lado solidario con Videojuegos X Alimentos (el incombustible Santi Valero a la cabeza), poniendo un broche de oro a una fiesta que cada año proporciona más motivos para no faltar a su cita vintage.

***Por Jesús Relinque "Pedja"***



» Jesús Relinque, José M. Fernández e Isaac López en la charla del libro *Continue Play?*




» Una máquina original de *Pac-Man* en estado de revista y firmada por el creador del clásico, Toru Iwatani.



» En el evento se recreó el ambiente auténtico de un salón recreativo de los de antaño.




LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES




# WONDER BOY LLEGA A ESPAÑA EN FÍSICO

## HEADUP GAMES DISTRIBUIRÁ EN EUROPA LAS ENTREGAS PARA PLAYSTATION 4 Y SWITCH

Si eres de los que sigue sin conciliar el sueño porque te perdiste la edición física de PS4 que lanzó Limited Run hace unos meses (y que se agotó en cuestión de segundos) y no estás dispuesto a pagar la salvajadas que piden por ella en eBay, estás de enhorabuena. Headup y Nicalis se han asociado para distribuir en Europa y Estados Unidos, respectivamente, las ediciones físicas del magistral *Wonder Boy: The Dragon's Trap* para PlayStation 4 y Nintendo Switch.

Hace un par de números ya os presentamos esta modélica adaptación del clásico de Master System producida por los parisinos Lizardcube, que recrea con una maravillosa estética de dibujo animado la obra maestra de *Wonder Boy III* de la consola de 8 bits de Sega. La maldición del dragón que ejercía de jefe final en la anterior entrega convirtió a nuestro héroe en un híbrido entre humano y lagarto, y para poder librarnos del hechizo, tendremos que superar los diferentes niveles, conectados entre sí, que componen Monster Land.

Entre las muchas virtudes que ofrece el remake de Lizardcube lo que más ha apasionado a los fans de *Wonder Boy* es la posibilidad de activar los gráficos y el sonido del original de Master System, en cualquier momento y con solo pulsar un botón.

Las versiones PlayStation 4 y Nintendo Switch (esta última ha llegado a vender, en formato digital, más que las otras tres versiones - PS4, Xbox One y PC- juntas) ofrecen un modo de pantalla panorámico, un nuevo personaje jugable (Wonder Girl) y tendrán un precio recomendado de 39,99 euros cuando lleguen a las tiendas europeas, en el primer trimestre de 2018.





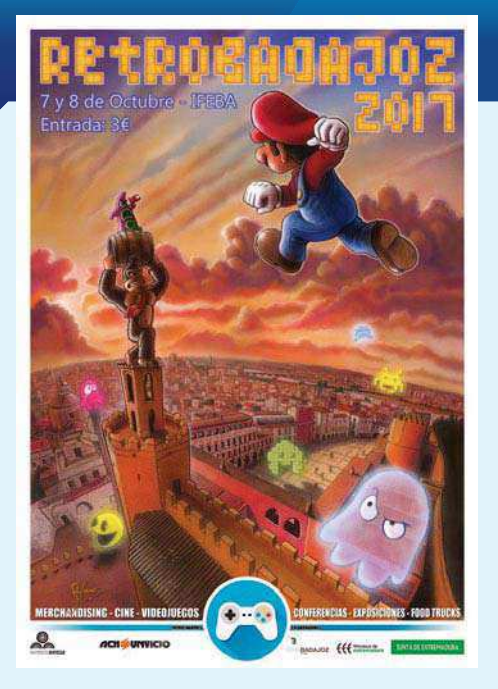


# PREMIOS AMSTRAD ETERNO

## LA CITA ANUAL DE LOS AMANTES DEL AMSTRAD ENTREGARÁ SUS PRIMEROS PREMIOS INTERNACIONALES PARA LOS JUEGOS DE CPC DESARROLLADOS EN 2017.

El 21 de abril de 2018 tendrá lugar la tercera edición de Amstrad Eterno, la única feria de nuestro país dedicada en exclusiva a los ordenadores creados por la compañía de Alan Sugar. Sus organizadores, Un Pasado Mejor, han dado un salto más en su amor por los ordenadores CPC y acaban de anunciar la creación de los primeros *Premios Internacionales Amstrad Eterno*. Unos galardones que reconocerán los mejores desarrollos homebrew lanzados a lo largo de 2017 para Amstrad CPC, y que contarán con un diploma creado por Raúl Ortega Palacios, exgrafista de Dinamic. Durante los próximos tres meses los 35 miembros del jurado decidirán los ganadores de las 15 categorías. Aunque hay algún polizón a bordo del jurado (concretamente cierto miembro de *Retro Gamer España*), el resto son gente con sobrada experiencia en el desarrollo homebrew e incluso un buen número de autenticas leyendas del software español.






# RETROBADAJOZ FUE UN ÉXITO

## LA FERIA EXTREMEÑA CERRÓ UNA NUEVA EDICIÓN REPLETA DE CONFERENCIAS Y VIDEOJUEGOS.

Durante los pasados 7 y 8 de octubre el recinto ferial IFEBA acogió una nueva edición de Retrobadajoz, en la que grandes y pequeños pudieron disfrutar a gusto con diferentes conferencias y un montón de videojuegos y juguetes con delicioso aroma retro.

La Sala Alburquerque del recinto ferial, con capacidad para 216 butacas acogió diversas proyecciones, desde películas clásicas como *La Princesa Prometida* o la española *Chronicon Z* hasta la estreno nacional del documental *La Pulga, el salto inicial del videojuego español*. Los asistentes también pudieron conocer el juego de mega *MegaMetroCity*, inspirado en clásicos como *Final Fighter* y *Streets of Rage*.

Por su parte, la revista online sobre videojuegos *Presura* ofreció una interesante conferencia titulada *Nuevos enfoques sobre los videojuegos*.








# TRIBUTO A DOS GENIOS

## JOHN ROMERO Y JORDAN MECHNER, HOMENAJEADOS EN EL FUN & SERIOUS 2017

Bilbao volvió a convertirse en la capital europea del videojuego con motivo de una nueva edición del festival Fun & Serious, que tuvo lugar entre el 8 y el 10 de diciembre. Entre los invitados a sus ya célebres VIT Talks, que se desarrollaron durante los días 9 y 10 en el Palacio Euskalduna, había dos nombres que brillaron por derecho propio: John Romero y Jordan Mechner.

El padre de *Wolfenstein 3D* y *Doom* y el creador de clásicos como *Karateka* y *Prince of Persia* coincidieron en Bilbao no solo para ser entrevistados, frente al público, por Antonio Santo y Samuel Molina 'Fukuy', sino que recibieron sendos homenajes durante la entrega de los Premios Titanium.

John Romero recibió el Premio Bizkaia mientras que Mechner recibió el Premio Honorífico, sin duda un merecido reconocimiento a dos leyendas cuyas creaciones revolucionaron la industria de los videojuegos.















**DESPUÉS DE REVOLUCIONAR EL JUEGO EN 3D CON SUPER MARIO 64, NINTENDO RECIBIÓ LA NADA ENVIDIABLE TAREA DE ENCONTRARLE UN SUCESOR. NICK THORPE HABLA CON YOSHIAKI KOIZUMI ACERCA DE CÓMO SU EQUIPO NOS BRINDÓ ESTA SOLEADA SECUELA...**




» [GameCube] Este pobre Chomp Cadenas está ardiendo, así que Mario tiene que enfriarlo con el ACUAC.

» [GameCube] Algunas áreas de la isla pueden verse en la distancia, como Pinna Park o Ricco Harbour.

» [GameCube] Puedes limpiar las superfices con el sistema de vuelo del ACUAC.

"Pensamos que ambientar el juego en un sitio distinto al Reino Champiñon nos daría nuevas ideas" Yoshiaki Koizumi

**A veces, no importa cuánto respetes a Nintendo, te das cuenta de que no te gustaría trabajar allí. Gracias a sus éxitos, se desata una expectación tremenda en todo lo que hace la compañía.** Por ejemplo, con los *Mario*: habiendo producido uno de los mejores juegos de todos los tiempos con *Super Mario Bros. 3*, la compañía se las tuvo que ingeniar para hacer una secuela digna en la siguiente generación, para SNES. Lo consiguió con *Super Mario World*, pero de nuevo estaba en la misma situación... y lo lograron de nuevo. De hecho, *Super Mario 64* era incluso más impresionante que *Super Mario World*, y Nintendo consiguió clavar las 3D en su debut con el formato. Así que cuando GameCube llegó al mercado, Nintendo se vio en la misma situación.

¿Cómo mejoras un juego que revolucionó toda una industria? Lo novedoso de *Super Mario 64* era la introducción de entornos 3D, y la forma que Mario tenía de interactuar con ellos. Nintendo EAD tenía que hacer evolucionar ese aspecto. "Quería crear niveles expansivos que apeteciera explorar," dice Yoshiaki Koizumi, director de *Super Mario Sunshine*. "Tras *Super Mario 64*, trabajé en juegos de *The Legend Of Zelda* y quería usar los conocimientos que había adquirido sobre diseño 3D en un juego de *Mario*."

Ese deseo implicaba aproximarse de forma distinta al diseño de niveles, incluso hasta el punto de apartarse de algunas tradiciones de *Mario*. "Cuando estábamos visualizando el tipo de mundo que queríamos explorar, sentimos que ubicar la acción fuera del Reino Champiñón, lo que hacemos normalmente, nos daría algunas ideas que podríamos poner en práctica" explica Koizumi. "Otra cosa que intentamos fue crear un espacio continuo, donde los niveles estuvieran unidos entre sí." Ahí es donde la influencia de *Zelda* se hace obvia: donde *Super Mario 64* tenía una serie de niveles abstractos levemente conectados por un núcleo (el castillo de Peach), los escenarios de *Zelda* en 3D están interconectados de manera que se siente como un mundo cohesionado. "Elegí una isla tropical como escenario, dándole variedad y riqueza, convirtiéndolo en un sitio al que a uno le gustaría ▶

visitar," explica Koizumi. "Quería crear un juego en el que pudieras sentir como si estuvieras de vacaciones."

El resultado fue Isla Delfino, un nuevo escenario para la serie *Mario*, con forma y nombre concebidos como homenaje al nombre en código que tuvo la GameCube cuando estaba en desarrollo. Los tópicos de los juegos de plataformas no se aplican aquí al tener que ser todo coherente con los mundos retratados. Es decir, que nada de fases heladas porque sí. Todas las localizaciones de Delfino Island están diseñado en torno a cosas que te podrías encontrar en un resort (lugares turísticos como un parque de atracciones, una playa, un hotel, o localizaciones más funcionales como un puerto o un pueblo). Aún así, los habitantes de Reino Champiñón no abundan. En su lugar, Mario puede interactuar con los habitantes de la isla, como los Piantas, con cabeza de árbol, o los Calisol, vestidos con conchas.

Isla Delfino era un escenario maravilloso, pero no uno que condujera automáticamente a un estilo de juego particular. De hecho, aunque un juego de

» [GameCube] ¿Fondos abstractos y plataformas flotantes? Sí, tiene que ser un nivel secreto.



» [GameCube] Mario no depende solo del ACUAC. Puede saltar y deslizarse.

plataformas habría sido el sucesor más lógico para *Super Mario 64*, Koizumi recuerda que el equipo miró en distintas direcciones para empezar. "Cuando estábamos haciendo prototipos, exploramos la idea de un juego en el que la misiones estuvieran basadas en la recuperación tras un desastre. Experimentamos con muchas cosas antes de volver a hacer un juego de plataformas y acción," nos explica. "Fue un desafío pensar cómo incluir nuevos elementos (como la gente con la que encuentra Mario) sin que quedara raro."

**Espera... ¿"gente" en un juego de Mario?** Eso es... y puedes verlo tú mismo. Cuando el juego fue revelando en la Spaceworld de Nintendo de 2001, se mostró un tráiler en el que se veía una joven al fondo. También iba a usar un nuevo tipo de moneda, la Moneda Sol, que podía gastarse... algo que normalmente no haces con las monedas que recoges en Reino Champiñón. Una pista acerca de en qué podían usarse está en los datos no usados del disco, que contiene mensajes relacionados con un sistema de trenes para el que se pueden comprar billetes. Esto no aparece en el juego final, ya que Mario usa puntos de teletransportación para moverse, como en *Mario 64*.

De hecho, examinar el primer tráiler es fascinante, porque muy poco de lo que se muestra en él llegó al

## BRILLI-BRILLI

**Se pueden coleccionar 120 soles en Super Mario Sunshine: estos cinco son memorables**




### EL ATAQUE DE MEGA BLOOPER

RICCO HARBOUR

■ Una memorable lucha con un jefe del tramo inicial del juego. Nuestro enorme y pinturero amigo quiere escupir su tinta por todas partes, así que Mario tendrá que usar el ACUAC para limpiarlo. Acto seguido tendrá que arrancar los tentáculos de su rival uno a uno (¡cuánta violencia!).




### EL DENTISTA DE EELY-MOUTH

RICCO HARBOUR

■ Hay una suciedad horrible por toda la dentadura de Eely-Mouth, y el trabajo de Mario (ahora experto dentista) es hacerle una buena limpieza a presión. Primero tienes que bucear en las aguas contaminadas de Noki Bay, después usar el Hover Nozzle para lanzar el agua hacia abajo. Una operación de precisión...




### EL PACHINKO SECRETO

CIUDAD DELFINO

■ Hay un bote en Ciudad Delfino que pasa bajo un puente antes de adentrarse en el mar. Salta en el puente y entrarás en esta especie de tablero gigante de pachinko. El propio Mario es la bola, y tendrás que guiar al héroe en su saltarín trayecto para conseguir ocho monedas rojas perdidas en el tablero.



"Exploramos la idea de hacer un juego que hablara de la recuperación de un lugar tras un desastre" Yoshiaki Koizumi

» [GameCube] Limpiar la porquería que escupen los enemigos es la recuperación de un viejo concepto.

juego final. El escenario de la isla, los movimientos de Mario y el tema de la limpieza de la contaminación son más o menos correctos, pero los mapas y enemigos nunca llegaron a la versión definitiva. Artículos de la época afirman que Miyamoto se oponía a la idea de enseñar *Super Mario Sunshine* en el Spaceworld de 2001, debido a que todavía se encontraba en una fase muy primitiva de desarrollo, y hubo que persuadirlo de que era buena idea. Pero aparte de los aspectos obvios del tráiler, hay uno en el que se fijó todo el mundo y que no podía ser explicado. Se trataba de una especie de extraña mochila que llevaba colgada Mario y que sorprendió a todo el mundo en el evento, aunque Nintendo mantuvo en secreto su significado. La prensa lo describió como una especie de jetpack, sin saber hasta qué punto estaba en lo cierto. La presencia de este artilugio es la prueba de que ideas muy tempranas ya estaban dando pie a algo que se acercaba mucho al diseño final del juego.

Esta nueva herramienta era el ACUAC -Aparato de Chorro Ultra-Atómico Combinado, FLUDD en su versión original-, según su inventor, el profesor E Gadd. El artilugio podía almacenar y descargar agua rápidamente, permitiendo realizar una serie de acciones ofensivas y defensivas. "Pensamos que jugar con agua era una buena idea para hacer que este mundo tropical fuera aún más divertido," recuerda Koizumi. Una decisión astuta, ya que Mario pudo usar así un arma de talante familiar. Es más, en un escenario como el tropical, habría múltiples oportunidades de combinar el agua con distintas decisiones de diseño.

"En un prototipo primitivo el jugador no buscaba soles, y la historia estaba ambientada en una isla que estaba siendo contaminada por los enemigos," revela Koizumi. "La idea era que limpiaras la polución con el ACUAC y también lo usaras para vencer a los jefes, el origen de la contaminación." Viendo el primer tráiler del juego se puede contemplar esta idea en acción: los enemigos que lanzan polución en todas direcciones están claramente presentes, y hay un jefe enorme deambulando por el escenario. Pero, por familiar que suene, esa mecánica es solo una porción de lo que hay realmente en *Super Mario Sunshine*. "Parte de ello se quedó en el juego al tener que limpiar graffitis para derrotar enemigos o salvar gente," dice Koizumi. "Al final decidimos cambiar la acción a la mecánica plataformera que acabó teniendo el juego, y cuando lo hicimos, eliminamos algunas de las habilidades del ACUAC y las dejamos en solo cuatro."




## EL SECRETO DE LA ALDEA SUBTERRÁNEA

ALDEA FORESTA

■ Esta misión muestra un lado totalmente distinto de la aldea: hay que recorrerla por debajo con Yoshi para encontrar la entrada a una zona secreta. Una vez allí, Mario Oscuro te robará el ACUAC, y tendrás que usar los Forestanos para sortear las plataformas.




## LA APARICIÓN DEL PÁJARO DE ARENA

PLAYA GELATO

■ Si consigues llegar al huevo roto que hay en lo alto de la torre de Playa Gelato, serás transportado en el Pájaro de Arena. Tu objetivo es recoger ocho monedas rojas sin caerte, que es bastante más difícil de lo que suena, sobre todo cuando el ave empieza a rotar.



# HIDROPARAÍSO

**SUPER MARIO SUNSHINE NO SERÍA LO MISMO SIN EL ACUAC, LA VERSÁTIL HERRAMIENTA QUE INCLUSO DIO AL FONTANERO NUEVOS MOVIMIENTOS.**





### PISTOLA DE AGUA

■ El accesorio de pistola estándar te vendrá de perlas en gran variedad de situaciones: para limpiar graffittis, extinguir fuegos o llenar contenedores. Presionando el botón Y cambiarás a perspectiva desde detrás del hombro de Mario, lo que permitirá apuntar con precisión a los enemigos más escurridizos.





### PLANEADOR

■ Aunque puedes usar esta pareja de jets para atacar desde arriba, su uso más común es el de convertir el ACUAC en un pseudo-jetpack que mantiene flotando a Mario unos segundos después de cada salto. Si lo usas para limpiar graffittis ten cuidado al maniobrar o caerás de lleno en la letal porquería.



### PROPULSOR

■ Cuando los saltos triples, los tirabuzones e incluso los saltos con muro no te llevan a donde quieres, acumula algo de presión acuática y déjala salir para propulsarte hacia el cielo. Esto te permitirá sortear con facilidad altos edificios. Ojo con las limitaciones (no puedes hacerlo desde el agua).



### TURBORREACTOR

■ Soltando un chorro de agua del ACUAC a toda presión, Mario puede correr muy rápido e incluso surfear a toda velocidad sobre el agua. Como si atara unos extintores de incendios a una silla de ruedas. Es algo complicado de controlar, pero permite al fontanero ponerse a la altura de su viejo rival Sonic.



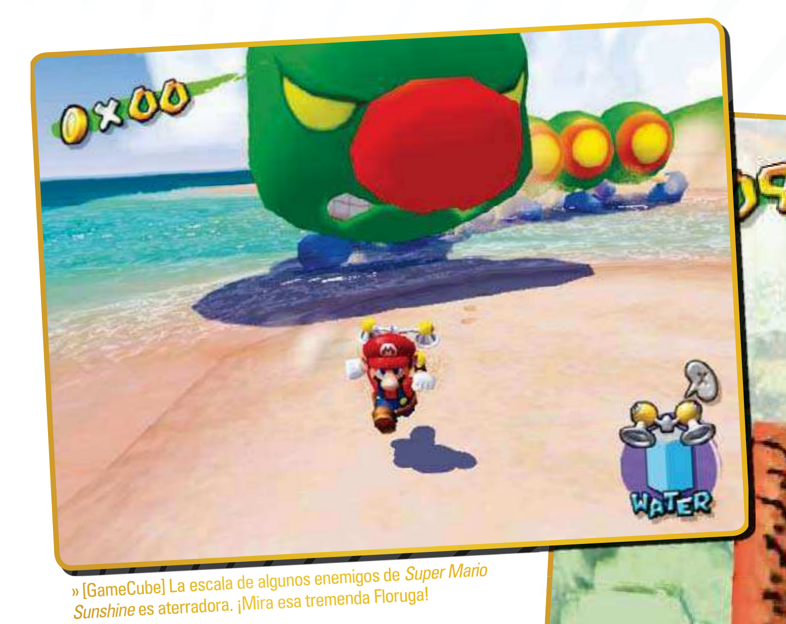


» [GameCube] Ciudad Delfino es una localización impresionante, sobre todo con una GC capacitada para reflejarla entera en una pantalla.

Recortar las funciones del ACUAC puede que no fuera mala idea, ya que el artilugio juega un papel muy importante en *Super Mario Sunshine*. De hecho, se puede describir el ACUAC como la auténtica estrella de la función. Muchos de los objetivos del juego consistían en usar el ACUAC para limpiar pintadas y contaminación, y los cuatro nuevos movimientos de Mario serían imposibles sin él. El ACUAC incluso tiene algo de tiempo en pantalla como un personaje, gracias a la inteligencia artificial diseñada por el Profesor Fesor que le permite hablar. Pero la llegada del aparato no vendría carente de problemas.

"La dificultad de gestionar las plataformas ha sido un problema para todos los juegos en 3D desde *Super Mario 64*. Para facilitarles el control, los usuarios podían usar el ACUAC para disparar agua hacia abajo, con lo que podían caer suavemente sobre las plataformas, como si experimentaran baja gravedad," dice Koizumi. "Pusimos un límite en la cantidad de agua disponible, y de hecho tuvimos un problema a la hora de ubicar las fuentes de agua". La necesidad de incorporar recargas de agua se soluciona con bastante inteligencia con la inclusión de fuentes, charcos e incluso piscinas interiores. A veces, sin embargo, no es suficiente, y el juego te premia con una botella de agua por derrotar a enemigos. No es una solución muy elegante, pero sí necesaria debida a las limitaciones autoimpuestas por el diseño.

Por suerte, el diseño de niveles es algo acerca de lo que Nintendo tiene mucha experiencia. La principal ventaja del hardware de GameCube era que podía renderizar mundos más grandes y complejos, y




» [GameCube] La escala de algunos enemigos de *Super Mario Sunshine* es aterradora. ¡Mira esa tremenda Floruga!

Koizumi y su equipo se aprovecharon de ello. "Con el espacio extra en los niveles, podíamos crear atajos en plataformas de salto fáciles de rodear, y construir las fases de forma que los jugadores fueran libres de escoger su propia ruta. Por ejemplo, corriendo por los techos de los edificios," dice Koizumi. Esto es un reconocimiento de uno de los atractivos fundamentales de *Super Mario 64*, que te permitía explorar sitios extraños sin parar, como la parte superior del castillo de Peach en el hub. Nintendo premiaba ese espíritu explorador en *Super Mario 64*, y volvería a hacerlo en *Super Mario Sunshine*… incluso en el hub: aunque algunas de las entradas a Ciudad Delfino son portales a ras de suelo, hay más por descubrir. Por ejemplo, tienes que encontrar una tubería en lo alto de un edificio para llegar a Playa Paradiso.

**Aún así, existía el peligro de que los jugadores no supieran mapear en sus cabezas estos espacios más amplios. Un peligro del que el equipo estaba muy al tanto.** "Cuando diseñas niveles abiertos, tienes que tener en cuenta que si el jugador no tiene manera de saber en qué punto está se puede perder con facilidad," nos dice Koizumi. "En *Super Mario Sunshine*, pusimos grandes señales en los niveles para que los jugadores pudieran usarlas como indicadores de su posición." Con ese problema solventado, el equipo se sintió libre de llenar esos niveles de cosas divertidas que hacer. "Decidimos crear múltiples misiones que sacaran partido al espacio," continúa Koizumi. "Diseñamos los niveles para que no solo tuvieran un objetivo principal, sino para que también hubiera recorridos alternativos, y por supuesto las llenamos de objetos que encontrar, como las monedas azules."

Los niveles de *Super Mario Sunshine* tienen, a su vez, más subniveles de lo habitual en precedentes como *Super Mario 64*. Playa Paradiso tiene todo el interior del hotel, por supuesto, y hay extras como la torre del Pájaro de Arena en Playa Gelato. Pero la gran novedad en términos de extras llega con los niveles secretos. A diferencia de los niveles principales, estos son ejercicios de plataformeo puro diseñados de forma bastante abstracta: mientras que los niveles principales son localizaciones tropicales más o menos creíbles, los niveles secretos flotan en el aire, con fondos rarísimos. Lo más interesante de ellos es que te quitan uno de los elementos más distintivos del juego, el ACUAC.

"Diseñamos los niveles para que no solo tuvieran un objetivo principal sino para incluir recorridos alternativos"
*Yoshiaki Koizumi*

"Extrajimos el ACUAC de los niveles secretos porque queríamos dar variedad a la dificultad," recuerda Koizumi. "La ventaja del ACUAC es permitirte dar saltos con baja gravedad. Quitándolo, hacemos que los saltos sean más complejos". Y es cierto: algunos de los niveles más difíciles de *Sunshine* son aquellos en los que no tienes acceso al ACUAC.

Aunque pongamos toda la atención en el ACUAC, hay que destacar que vuelve un personaje que tendemos a olvidar cuando hablamos de *Super Mario Sunshine*: el entrañable Yoshi, que a estas alturas ya se había convertido en estrella de su propia serie fuera de la saga de *Mario* gracias a juegos como *Yoshi's Island* y *Yoshi's Story*. "Yoshi estaba en *Super Mario 64* también, pero no podías controlarlo. Así que en *Super Mario Sunshine* decidimos convertir a Yoshi en un personaje jugable que pudieras montar," dice Koizumi. Fue el primer juego desde que Yoshi fue presentado en *Super Mario World* en el que Yoshi podía ser montado por Mario, como en su debut, y era algo distinto al original. Aunque había una razón para eso, de acuerdo con Koizumi: "Bueno, siendo estrictos, es solo una versión en graffitti de Yoshi, no el auténtico"

Como siempre, Yoshi sale de un huevo, pero en este juego solo responderá a la presencia de varias frutas repartidas por los niveles. Una vez le des el premio correspondiente, Yoshi se convertirá en el acompañante fiel al que estás acostumbrado: te permitirá estirar levemente los saltos con algo ▶




de impulso extra, se tragará a los enemigos con esa lengua inusualmente larga y hasta añadirá una pista de percusión a la banda sonora, tal y como hacía en *Super Mario World*. Pero a este Yoshi de graffiti no le sienta demasiado bien el agua, ya que se disuelve en ella, y puede disparar zumo con la boca, en un giro de sus habilidades decididamente extraño. Aún así, no tendrás demasiadas oportunidades de usar a Yoshi: está presente en algunas misiones donde es necesario, pero no lo verás de forma tan regular como en *Super Mario World*.

La expectación ante *Super Mario Sunshine* era obvia, y no sorprende que la prensa dedicase largas reviews a la secuela de uno de los grandes juegos de todos los tiempos. Aún así, *Super Mario Sunshine* no era como *Super Mario 64*. Era inteligente de forma distinta: donde *Super Mario 64* tuvo que crear un esquema para los juegos de plataformas en 3D como género, *Super Mario Sunshine* tuvo que trabajar con ese conocimiento ahora establecido y, en muchos sentidos, con las convenciones de los juegos de Mario. Estructuralmente era similar a *Super Mario 64*, pero con innovaciones y experimentos que mantenían el conjunto fresco. Dicho de otro modo, era una evolución más que una revolución, y esa diferencia aún tiñe las opiniones en torno a *Super Mario Sunshine*.

Como era de esperar, *Super Mario Sunshine* llegó a las tiendas en Japón en julio de 2002 entre excelentes críticas. Se mantuvieron así según el juego fue llegando al resto del mundo. Si miras los agregadores de reviews actuales, la media de puntuación para el juego es de 92%, todo un logro del que cualquier desarrollador se sentiría orgulloso. Geraint Evans, de NGC, le otorgó un 96% y declaró que el juego tenía todo lo que se podía desear, e IGN le dio una nota de 9.4/10, calificándolo como el mejor título para un solo jugador de GameCube. Incluso la quisquillosa *Edge*, aún aclarando que el juego no era tan bueno como *Super Mario 64*, le dio al juego un 9/10 y, adelantándose a Kanye West algunos años, dijo que era "el segundo mejor juego de plataformas de todos los tiempos. *De todos los tiempos*".

Aún así, por sorprendente que pueda parecer dada esta aparente inanimidad, algunos críticos quedaron decepcionados por el juego. Gamespot fue uno de los más claros: Jeff Gerstmann le puso un 8/10 y encontró

» [GameCube] Ya es difícil ver espejos con tan buena pinta hoy día, imagínate en 2002.

"Quitamos el ACUAC de los niveles secretos para que la dificultad fuera más variada" Yoshiaki Koizumi

# HAGAMOS UNA ODISEA

## Cómo el diseño de Super Mario Sunshine ha influido en la última aventura de Nintendo




» [GameCube] Fue necesaria cierta creatividad para embutir enemigos típicos de la serie como los Boos en el ambiente tropical.

una buena cantidad de puntos que criticar. "*Super Mario Sunshine* es un juego sólido, con una estética distintiva y algunos grandes momentos, pero se queda corto en muchos aspectos," decía. "Aunque algunos jugadores podrán pasar por alto o incluso apreciar el hecho de que *Super Mario Sunshine* sigue muy de cerca la fórmula de *Super Mario 64*, otros encontrarán que el juego no es demasiado innovador. Sus problemas técnicos y su diseño a menudo tramposo son difíciles de ignorar, y se combinan haciendo que el juego esté sorprendentemente poco pulido y, en cierto modo, algo precipitado," concluía, en referencia al ACUAC y a una cámara poco fiable.

**Las críticas no iban muy desencaminadas. La cámara es irregular, dando pie a momentos intolerables como las confusiones producidas por los muros y las perspectivas.** El hecho de que el ACUAC y sus movimientos adicionales nunca regresaran a la serie demuestran que nunca terminó de cuajar. Y da la impresión de que el juego tuvo un desarrollo inusualmente breve, así que posiblemente Gerstmann tenía razón: después de todo, solo pasó un año entre el lanzamiento del juego final y el prototipo de Spaceworld 2001 al que apenas se parecía. Es revelador que un tercio de los 120 Soles del juego estén en Ciudad Delfino, el hub, y no en los niveles que Mario explora. En cualquier caso, nada de eso hizo que el público le diera de lado. *Super Mario Sunshine* era el mejor juego con diferencia de todos los disponibles para Gamecube cuando salió, y vendió muchísimo, distribuyéndose 5'5 millones de copias, menos que juegos previos de *Mario* (de hecho, solo la mitad que *Super Mario 64*), pero aún así llegando holgadamente al multiplatino, lo que supone un logro considerable sin ser un juego de lanzamiento que, además, nunca estuvo incluido en un bundle con la consola.

***Super Mario Sunshine* tuvo un recibimiento controvertido una vez llegó a las tiendas.** El uso de escenarios urbanos más realistas fue un gran cambio para Mario. También lo fue el ACUAC, la herramienta que ayudó a Mario a limpiar Isla Delfino, gracias a cómo cambió el modo de interactuar con el escenario.

Saltemos 15 años en el futuro, hasta la llegada del actual *Super Mario Odyssey*, primer juego de *Mario* desde *Super Mario Sunshine* con entornos 3D abiertos y progresión basada en misiones. No hay ACUAC, pero sí niveles helados: está claro que *Odyssey* está revisitando muchas de las excentricidades de *Sunshine*. Para empezar, el juego mezcla entornos fantásticos con otros más realistas, como la urbana Nueva Donk -y que incluye humanos, como en el prototipo de *Sunshine*-. El juego también presenta una herramienta que Mario puede llevar encima y que afecta enormemente a su interacción con el entorno.

Cuando le hablamos de las similitudes, Koizumi revela que es una coincidencia nacida a partir del trabajo de diseño, "Mario tuvo previamente acompañantes en sus aventuras, como el ACUAC o Luma, pero no es lo que intentábamos hacer con Cappy," explica. "Igual que el ACUAC en *Super Mario Sunshine* puede borrar graffitis y atacar enemigos, el origen de Cappy en *Super Mario Odyssey* estaba en el diseño del juego. Fue después de que le diéramos cierta personalidad y carácter que se convirtió en lo que tenemos ahora."

Cappy es, en buena parte como el ACUAC, un compañero versátil que cubre una buena cantidad de funciones del juego. "Cappy juega un importante papel en los movimientos de Mario en *Super Mario Odyssey*. Mario puede lanzar su gorra para destruir cosas en el escenario, o como plataforma para dar grandes saltos," dice Koizumi. "También tiene un poder que te permite tomar control de objetos y enemigos en uno de los niveles, golpeándolos con la gorra." Con un simple giro de muñeca, Mario hace volar a Cappy hacia distintas criaturas y toma control de ellas (puedes ver que han sido capturadas porque

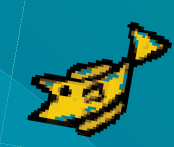


les aparece el distintivo mostacho del fontanero y quedan ataviados con la gorra). "Siempre estamos buscando nuevos movimientos para el jugador en los plataformas 3D de *Mario*," continúa Koizumi. "Implementamos esta habilidad de Capturar que te permite usar las características de distintos objetos como un recurso para incluir más movimientos que nunca. Los jugadores pueden crear su propia experiencia de juego mirando a los enemigos y objetos y replicando sus movimientos."

Esta nueva habilidad llevó a un replanteamiento de la forma de diseñar los niveles, en comparación con *Super Mario Sunshine*. "En el mundo que Mario explora en *Super Mario Odyssey* hay una gran variedad de Reinos (niveles) tanto grandes como pequeños," dice Koizumi. "Los Reinos donde puedes usar la Captura para mover personajes de movimientos rápidos son muy amplios. Pero donde puedes capturar personajes con movimientos verticales, usamos variaciones de altura." ¿En qué se parecen esos niveles a *Super Mario Sunshine*?, nos preguntamos. "No hay comparación directa, ya que los Reinos son más variados y grandes que los de *Super Mario Sunshine*." Koizumi subraya otra diferencia: el movimiento de nivel a nivel, sin un hub entre mundos. "No existe un área como Ciudad Delfino, pero en vez de eso cada Reino que visitas juega su propio papel en la historia."





# GUÍA DE CAMPO

**APROVECHA TU TIEMPO AL MÁXIMO EN ISLA DELFINO CON ESTA GUÍA DE SUS ATRACCIONES TURÍSTICAS MÁS NOTABLES**



## ALDEA FORESTA

■ Generaciones de Forestanos han vivido en esta aldea. Los residentes viven en los árboles mientras enormes champiñones crecen en el suelo.

## CALA DEL SOLE

■ El hogar de los Calisoles está lleno de precipicios y grandes zonas con agua, por desgracia ahora contaminada.





## MONTAÑA DE FUOCO

■ A los habitantes de la isla les gustan los residuos ardientes que caen desde el volcán, y Mario tendrá que aventurarse en sus cuevas de lava.



## PLAYA PARADISO

■ Cuando llega la noche, los visitantes de Isla Delfino acuden a esta playa, famosa por su puesta de sol y su Hotel Delfino de cuatro estrellas.



## PLAYA GELATO

■ Los amantes del sol tienen que dirigirse a esta playa al sur de Isla Delfino, ya que es la más grande de la zona. Eso sí, ojo avizor que hay abundantes Florugas merodeando.







## PARQUE MAMMA MIA

■ La pequeña isla que hace de 'cola' de Isla Delfino Island tiene un parque de atracciones, con emocionantes instalaciones y, quizás, incluso un Bowser metálico gigante...



## PUERTO ESPRESSO

■ El principal puerto de Isla Delfino está, nada sorprendentemente, lleno de botes, y se dice que es el mejor sitio de la isla para tomar algo de comida marítima recién pescada.



## MONTE BIANCO

■ Esta pintoresca zona residencial está situada en una colinas, junto a un magnífico lago. Una suave brisa hace que sus famosos molinos estén en continuo movimiento.



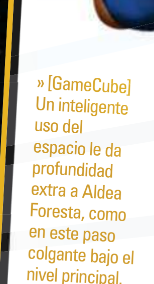


## AEROPUERTO DELFINO

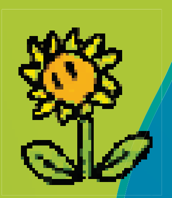
■ Esta pequeña pista de despegue sirve como punto de entrada y salida de todos los viajes por la isla. No es demasiado grande... ¿quizás los habitantes se mueven principalmente en barco?



» [GameCube] Un inteligente uso del espacio le da profundidad extra a Aldea Foresta, como en este paso colgante bajo el nivel principal.



"Superamos el desafío de hacer un juego de Mario más realistas, en comparación con los gráficos que habría cabido esperar"



Cuando mira atrás rememorando sus logros favoritos con el juego, Koizumi destaca los gráficos conseguidos en GameCube. "La renderización 3D era bastante alta para el hardware de entonces, creo que tuvimos éxito a la hora de generar un mundo realista," recuerda Koizumi." Es cierto que muchos de los efectos eran espectaculares (la puesta de sol en Playa Paradiso o los efectos de luz en Ciudad Delfino transmitían muy bien la sensación tropical del entorno). Lo mejor, sin embargo, eran los efectos de agua: las suaves olas del mar, con el sol reflejándose en la superficie, siguen siendo espectaculares hoy.

En retrospectiva, *Super Mario Sunshine* siempre ha estado en una posición polémica. Continuar un juego como *Super Mario 64* es duro, y aunque *Super Mario Sunshine* fue criticado por no ser lo suficientemente distinto a su precedente, podemos imaginar cómo habría reaccionado la gente a otras de las ideas consideradas para el juego. Ya hubo sorpresa cuando el lanzamiento de GC se acompañó con un juego que no era un plataformas de *Mario*, *Luigi's Mansion*. La gente habría criticado muy duramente un juego de recuperación tras un desastre protagonizado por Mario en vez de algo más en la vena de *Super Mario 64*. Si *Super Mario Sunshine* decepcionó a muchos fue solo porque era la continuación de un título que definió todo un género. Algunos de sus experimentos no arrojaron resultados perfectos, pero eso lo hace incluso más especial: es la prueba de que Nintendo busca continuamente nuevas vías para su mascota.

Con todo, *Super Mario Sunshine* es un juego estupendo. Se percibe desde las altísimas notas a las ventas, pasando por los intentos de los fans por rehacer el juego (como una versión de Nintendo DS fantástica): pocas cosas hay tan divertidas como noquear a una Floruga con una duna o alcanzar al escurridizo Mario Oscuro. Y al final eso es lo que importa: puede que *Super Mario Sunshine* no tuviera el impacto de su precedente, pero lo que hablamos aquí es de diversión. Y 15 años después, *Sunshine* es tan divertido como siempre.



» [GameCube] Los entornos más industriales, como el de Puerto Espresso, dan a Mario la posibilidad de escalar.




## CIUDAD DELFINO

■ La zona comercial de Isla Delfino es también el hub del juego, ya que los siete niveles del juego son accesibles desde aquí. Muchos Piantas viven aquí y tienen puestos de fruta.




# PC Engine

## Icono de importa

**Ahora que la pequeña gran consola de NEC ha cumplido su 30 aniversario, recordamos cómo su mezcla de exotismo oriental y pureza arcade dio lugar al mercado de importación. Únete a Retro Gamer para redescubrir esta legendaria y bella pieza de hardware...**

ción

# "SI TENÍAS DINERO Y ERAS JUGADOR HARDCORE, LA PC ENGINE ERA LA CONSOLA MÁS ESPECIAL QUE PODÍAS TENER"

**Julian Rignall**

**Los fabricantes japoneses de consolas no lo tuvieron nada fácil para introducirse en el mercado europeo del videojuego, pero hay que reconocer que tampoco pusieron mucho énfasis en ello.** A diferencia de América del Norte, donde Nintendo y Sega tenían mercados muy definidos, NES y Master System fueron introducidas y distribuidas en territorio europeo por third parties en 1987. Las consolas ocupaban una incómoda e indefinida porción en el pastel del videojuego. El hardware era más potente que el de los micros domésticos de 8 bits y tenían un precio competitivo, pero el software tardaba mucho en llegar y costaba tanto como los juegos full price para los poderosos ordenadores de 16 bits.

Así que cuando en el número de mayo de 1988 de *Computer & Video Games* apareció un reportaje sobre una pequeña y maravillosa consola japonesa, capaz de recrear de forma sublime y casi perfecta títulos de coin-op, es normal que todos mostráramos algo de escepticismo, sobre todo porque el autor de la columna 'Mean Machines' tenía ciertas inclinaciones a la hipérbole entusiasta. "Olvídate de Nintendo y Sega, no son mas que un escupitajo en el océano en términos de potencia y jugabilidad", comentaba Tony Takoushi en su artículo de dos páginas presentando esta maravilla tecnológica. "He utilizado todos los superlativos posibles en el pasado y sin embargo, ninguno de ellos resulta adecuado cuando te enfrentas a la consola más potente del mundo". A menudo se dice que, si algo suena demasiado bien como para ser cierto, generalmente lo es. Además, el hype siempre vence al escepticismo cuando los gamers están interesados, y esa semilla del hype fue plantada en la mente de los jugadores británicos. PC Engine era algo a tener en muy en cuenta.

**11 AÑOS, 7 MESES Y 4 DÍAS**

transcurrieron entre el lanzamiento de PC Engine (30-10-87) y su último juego, *Dead Of The Brain 1 & 2* (03-06-99).



» [PC Engine] Se necesita un multitap, para títulos multijugador como *Bomberman'93*. PC Engine solo tiene conexión para un mando.

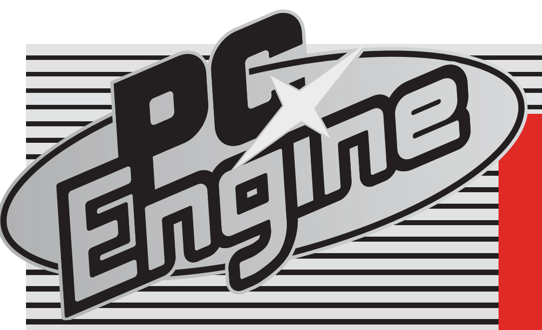


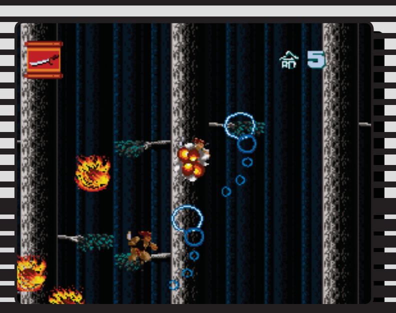
» [PC Engine] El manejo del color de PC Engine permitió que el *Lords Of Thunder* original eclipsara a la versión de Mega CD.

Diseñada por Hudson Soft y fabricada por el gigante de la electrónica NEC, la PC Engine estuvo a la altura de lo que se decía de ella. Con un tamaño aproximado de tres CD apilados uno sobre otro, la máquina gestionaba sprites más grandes y con más color que cualquier otra consola, y utilizaba más simultáneamente. Con seis canales de audio proporcionó un sonido más complejo que las máquinas de Sega y Nintendo, y los juegos venían en pequeñas y finas tarjetas. Pero al no haber máquinas disponibles en el Reino Unido, los jugadores tenían que fiarse de la palabra de Tony, por eso nos preguntamos cómo llegó a probar la máquina por primera vez.

"Conseguía juegos y consolas directamente de Japón y USA para analizar en las revistas británicas cuando nadie lo hacía. Gasté mucho en llamadas y gastos de envío, pero fueron tiempos apasionantes" cuenta Tony, recordando su etapa de periodista. "Vi la PC Engine en una revista japonesa cuando trabajaba para Virgin Mastertronic y se lo comenté a Frank Herman, uno de los directores, que estaba a punto de ir a Japón en viaje de negocios. Regresó con una y algunos juegos: un RPG, *Drunken Master* y un plataformas de Namco. ¡Guau!" A pesar de que era imposible conseguirla en Reino Unido, Tony continuó hablando de PC Engine en sus secciones de Mean Machines. "Tuve suerte de que el director, Tim Metcalfe, comprendiera la emoción y el impacto de estas reviews, y me permitiera contar a los lectores lo que iba a llegar (ojalá) a nuestras islas".

La decisión de apoyar esta cobertura, independientemente de la presencia oficial de la máquina en Reino Unido, demostró ser la decisión correcta. "La reacción fue una locura, todo el mundo quería una, pero NEC no tenía planes de lanzarla en el Reino Unido, estaban ▶





▶ más interesados en comercializarla en USA, fue lo más positivo que escuché. *CVG* se inundó de cartas pidiendo más reviews" recuerda Tony. Sin embargo, no todos acogieron con agrado la atención generada por la máquina. "Decidí llamar a NEC para ver si podían confirmar el lanzamiento europeo de PCE. Hablé con un directivo de NEC en Europa que dijo, 'Así que fuiste tú quien hizo la review…¡Estoy pensando seriamente en hacerte un contrato por el tormento que nos has causado!'".

Al igual que los lectores, la prensa también comenzó a prestar atención a la nueva consola, gracias a los contenidos de *CVG*. *The Games Machine* publicó un reportaje de portada sobre PC Engine en el número ocho, con referencias constantes a la cobertura de Mean Machines, y *ACE* comenzó a cubrir la máquina. El seguimiento de las revistas multiplataforma era lógico, pero incluso *Crash*, dedicada a ZX Spectrum, reservaba varias páginas para PC Engine. La consola era demasiado apasionante como para ignorarla.

El director de *Zzap!64*, Julian 'Jaz' Rignall, también mostró interés. "La primera vez que leí algo sobre PC Engine, a principios de 1988, fue en la columna Mean Machines de *Computer & Video Games*, escrita por el freelance Tony Takoushi. Era muy entusiasta con el sistema y su catálogo de juegos, y despertó mi interés con su apasionado hype", recuerda el veterano periodista, que siendo director de una revista de Commodore 64, comenzaba a distanciarse de los ordenadores. "En ese momento estaba metiéndome de lleno con las consolas, tenía NES y Master System, y esta máquina de nueva generación sonaba realmente prometedora".




» [PC Engine] *Gate Of Thunder* estaba disponible en el pack de regalo para la Turbo Duo americana, junto a *Bonk's Adventure*, *Bonk's Revenge* y *Bomberman*.

Julian se pasó a *CVG* durante 1988, y para fin de año ya era parte esencial de la facción Mean Machines. Gracias a ese movimiento tuvo la oportunidad de ver la PC Engine en acción. "Convencí al director de *CVG*, Eugene Lacey, de que me dejara comprar una PC Engine para la oficina". La experiencia no fue lo que Julian esperaba. "Estaba muy emocionado, pero por desgracia llegó solo con dos juegos: *Shanghai* y *Kato-Chan Ken-Chan*. Este último era divertido por su particular sentido del humor, pero ninguno captó mi atención. Simplemente eran correctos".

**Entonces, ¿qué te hizo cambiar de opinión?** "Un par de semanas después conseguimos *R-Type* y eso fue absolutamente sensacional" explica Julian. "Amaba la coin-op, así que tener la oportunidad de jugar en casa con algo tan similar fue una revelación. Ese juego mostró el potencial real de PC Engine e inmediatamente me hice fan del sistema. En los meses siguientes fueron lanzados más juegos de calidad, incluyendo *Galaga'88*, *Legendary Axe*, *Alien Crush*, *Space Harrier* y *Dragon Spirit*. Todos ayudaron a que PC

**669** juegos de HuCard y CD-ROM fueron lanzados para PC Engine en Japón.




## ENIGMA ENGINE

Aquí tenéis una guía práctica del hardware necesario para poder jugar con el catálogo completo de títulos de PC Engine.

### TARJETA

- 2 -20 megabits de capacidad
- Bloqueo de región

**HuCARD**

#### HuCard
280 JUEGOS
- Compatibles con todas las PC Engine
- Los pines se encuentran en la parte superior de la tarjeta cuando las ilustraciones están en posición correcta.




#### SuperGrafx
5 JUEGOS
- Solo compatibles con SuperGrafx
- Los pines se encuentran en la parte inferior de la tarjeta cuando las ilustraciones están en posición correcta.

### CD



- Hasta 650 megabytes de capacidad
- Región libre




#### CD-ROM²
120 JUEGOS
- Compatibles con todas las consolas PC Engine Duo y Super CD-ROM²
- Se requiere System Card 1.0 o superior para el periférico CD-ROM²

¡El récord!

**20 MEGABITS**

utilizó la HuCard de *Street Fighter II: Championship Edition*, 2,5 veces mayor que la siguiente tarjeta más grande.

## "EL DIRECTIVO DE NEC DIJO, 'ASÍ QUE FUISTE TÚ QUIEN HIZO LA REVIEW… ¡ESTOY PENSANDO SERIAMENTE EN HACERTE UN CONTRATO!'"

**Tony Takoushi**

Engine, al menos en mi opinión, fuera la máquina de juegos más deseada de ese periodo".

Además de ofrecer un elenco de conversiones de coin-op incomparable, PC Engine estaba abriendo nuevos caminos con la introducción de la tecnología CD-ROM. No resultaba barato, pero por ese desembolso podías acceder a la mejor versión doméstica del popular juego de lucha de Capcom, *Street Fighter*. *Bikkuriman Daijikai* era menos accesible para el público occidental, pero las voces y el audio en CD mostraron las posibilidades de este almacenamiento de alta capacidad. Para presentar este sistema *CVG* realizó una famosa comparación. "Pensé que sería buena idea mostrar lo pequeño que era al incluir algo en la foto que todos identificasen. Por suerte, había cruzado la calle hasta Arkwrights, la tienda de la esquina, para comprar unos snacks, y por casualidad tenía un paquete de Skips a mano" recuerda Julian. "Habíamos dicho en numerosas ocasiones que la PC Engine era diminuta, pero esa imagen ayudó a los lectores a comprender su minúsculo tamaño".

Llegados a este punto, los jugadores habían recibido aproximadamente un año de cobertura de PC Engine, y ya tenían sus carteras preparadas para la ocasión. "A juzgar por el correo recibido parecía que muchos de los lectores de *CVG* estaban realmente ilusionados con PC Engine, lo que no resultaba particularmente sorprendente considerando lo entusiastas que éramos al escribir sobre la consola y sus juegos" comenta Julian. "La mayoría de la gente quería saber cuándo se iba a lanzar oficialmente, cuánto costaría y qué juegos se lanzarían en Reino Unido". El único problema era que NEC, la compañía, guardaba silencio sobre el asunto.

Lo que sucedió después no tenía precedentes en el mercado del videojuego. Con una creciente demanda de productos de PC Engine, y sin suministro oficial de ellos, los más emprendedores comenzaron a importar máquinas directamente de Japón para venderlas por toda Europa. De repente, las revistas se llenaron de anuncios de minoristas con juegos de importación, ansiosos por vendernos una máquina en teoría inalcanzable. Dicha importación llegó con nuevos retos e inquietudes para los futuros poseedores, que tenían que saber si necesitaban una máquina SCART o PAL, además de un transformador apropiado para los 110V. Sin embargo, incluso teniendo en cuenta las tasas de importación, una PC Engine costaba unas 200 libras menos que el Atari ST, y aproximadamente la mitad que un todopoderoso Amiga 500. Esto no se limitaba solo al Reino Unido. La importación más sofisticada de PC Engine de la época corresponde a la compañía francesa Sodipeng (Société De Distribution De La PC Engine), una filial del fabricante de periféricos Guillemot International, que vendía consolas importadas con instrucciones y embalajes exclusivos en ▶

» [PC Engine] Los RPG como *Cosmic Fantasy 2* se beneficiaron de forma evidente al pasar de HuCard a CD-ROM.



### SUPER CD-ROM²

255 JUEGOS

- Compatibles con todas las consolas PC Engine Duo y Super CD-ROM²
- Se requiere System Card 3.0 o superior para el periférico CD-ROM²



### ARCADE CD-ROM²

11 JUEGOS

- Se requiere Arcade Card Duo para las consolas PC Engine Duo y Super CD-ROM²
- Se requiere Arcade Card Pro para el periférico CD-ROM²

## LASERDISC



### LD-ROM²

11 JUEGOS

- Compatibles con Pioneer LaserActive con módulo de expansión PC Engine
- Contiene vídeo analógico de alta calidad
- Region libre

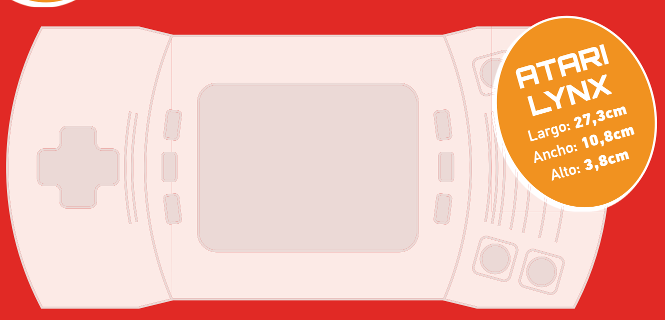
# EL TAMAÑO…

**La PC Engine es una obra de ingeniería maravillosamente concebida, la comparamos con otras máquinas:**

**PC ENGINE**
Largo: 14cm
Ancho: 14cm
Alto: 3,8cm

**CARTUCHO DE NES**
Largo: 13,3cm
Ancho: 12cm
Alto: 2cm







## "ME ENCANTA QUE NO HAYA CONTADO CON LANZAMIENTO OFICIAL, ASÍ RECIBIMOS TODOS LOS JUEGOS EN ESTADO PURO"

**Paul Weller**

francés y ofrecía hasta soporte de garantía.

Uno de los clientes que prensa e importadores condujeron sin remisión al universo PC Engine fue Paul Weller, que a día de hoy se encarga de la PC Engine Software Bible en *pcengine.co.uk*, uno de los mejores medios online para los amantes del sistema de NEC. "Fue la primera máquina que te hacía sentir una auténtica experiencia coin-op. Anteriormente tuve una Sega Master System y aunque era genial, sus limitaciones eran obvias. La PC Engine era rápida y suave con montones de sprites y sonido increíble. Fue un punto de inflexión en las consolas para mí" reflexiona Paul. "El diseño de la máquina también resultaba atractivo, y como todos los juegos eran importados, añadían un toque exótico".

**El mercado de importación no pasó desapercibido.** En pocos meses NEC advirtió a los usuarios acerca de las PC Engine importadas, ya que estaban modificadas sin el consentimiento de NEC y la compañía no ofrecía soporte de garantía. Su intento disuasorio para frenar la importación era obvio, pero los usuarios no le prestaron atención. En lo que respectaba al gran público, PC Engine estaba disponible y el respaldo de NEC era inexistente, después de todo, la compañía todavía no había ofrecido

**3 MEGA CHIPS**
componen la PC Engine: la CPU/generador de sonido HuC6280A, el GPU HuC6270 y el codificador de vídeo HuC6260.






**13** máquinas compatibles con las HuCard de PC Engine fueron lanzadas en Japón: PC Engine, PC Engine Shuttle, SuperGrafx, CoreGrafx, CoreGrafx II, PC Engine GT, PC Engine LT, PC Engine Duo, PC Engine Duo-R, PC Engine Duo-RX, Sharp X1 Twin, el monitor PC-KD863G y el Pioneer Laseractive PAC-N1.

TAMAÑO REAL

ningún plan de lanzamiento para que la espera mereciese la pena.

Irónicamente, la razón de la existencia de estas advertencias fue porque esos planes sí existían, NEC simplemente guardaba silencio sobre ellos, ya que EE.UU. iba a ser el primer destino occidental. La decisión tenía sentido, ya que Nintendo había forjado allí un sólido mercado de consolas, y los diferentes idiomas y costumbres del mercado europeo requerían desafíos adicionales. Se convirtió en un movimiento erróneo, desperdiciando un mercado preparado y deseoso como el europeo por ganar aún más dinero en Norteamérica. PC Engine fue lanzada en USA a finales de 1989, rediseñada y rebautizada como Turbografx-16, y un lote inicial de unidades PAL, denominadas Turbografx, llegó a fabricarse. Sin embargo, el lanzamiento del sistema se centró en USA y NEC perdió confianza en la perspectiva del mercado europeo, donde abortó silenciosamente su lanzamiento no anunciado y ofreció el stock a Telegames.

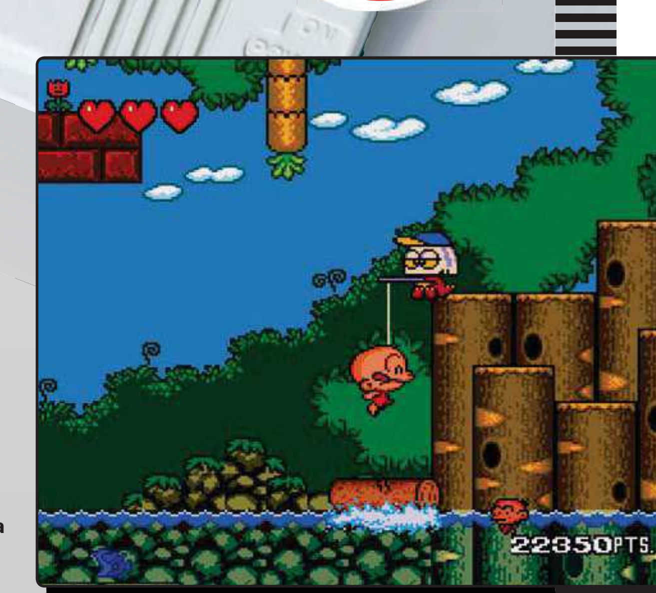
La inexistencia del lanzamiento en Europa supuso una disminución de cobertura editorial. "Fue una auténtica decepción cuando nos dimos cuenta de que la máquina no llegaría oficialmente a Reino Unido, pero en ese momento Mega Drive y Super Famicom ya estaban entre nosotros y comenzamos a centrarnos en ellas" recuerda Julian. "No es que hubiera perdido interés en PC Engine realmente, siempre me había encantado la máquina, pero había mucho más hype en torno a Super Famicom y Mega Drive según nos acercábamos a los 90. Los lectores de *CVG* también parecían estar más interesados en conocer las nuevas máquinas de Nintendo y Sega porque sabían que solo era cuestión de tiempo antes de que se lanzaran oficialmente en Reino Unido. Cuando *Mean Machines* se lanzó en octubre de 1990, la Amstrad GX4000 ocupó el lugar de PC Engine en portada, porque aún sin haberla probado, su lanzamiento oficial significaba que podríamos captar publicidad".




» No podemos resistirnos a una recreación moderna de aquella clásica comparación con la famosa bolsa de Skips. ¡Qué recuerdos!

**Al ser consola de importación, los precios de los juegos eran altos, como recuerda Paul. "Significaba que tenía que ser meticuloso y andar con cuidado en lo que gastaba mi dinero.** Afortunadamente mi colección de entonces era bastante completa". A medida que la cobertura de PC Engine en la prensa inglesa disminuyó, los usuarios tenían que buscar información en otra parte.. "Regularmente leía (más bien miraba las pantallas) las revistas japonesas para conocer los nuevos lanzamientos" dice Paul. "También tuve la suerte de tener un par de amigos con recursos que compraban más juegos que yo, así que siempre tuve la oportunidad de experimentar con un abanico de novedades que no podía permitirme".

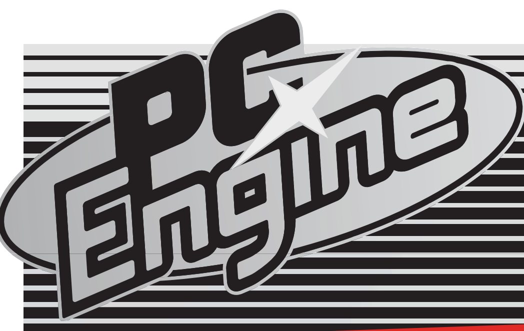
Si bien la falta de lanzamiento oficial generaba ciertos obstáculos inusuales, la naturaleza exclusiva como artículo de importación de la máquina añadía un atractivo extra para los usuarios que la poseían. "De hecho me encanta que no tuviéramos lanzamiento oficial porque así




» [PC Engine] *Bonk's Revenge* demostró el gran poder de la máquina con brillantes animaciones de dibujos animados.

recibimos los juegos en estado puro, sin censuras, sin tener que sufrir un cambio de nombre o una carátula terrible" dice Paul. "En aquella época me gustaba el estilo anime/manga, era algo nuevo y difícil de conseguir en Reino Unido por entonces, así que me sentía atraído hacia cualquier cosa que mostrara ese estilo. *Schbibin Man* fue una de mis primeras adquisiciones, junto a *City Hunter*, del que yo era un gran admirador del manga".

A medida que avanzábamos hacia los 90, el mercado de PC Engine cambió notablemente, gracias a la cobertura, dominada ahora por fanzines tipo *Electric Brain*, los jugadores




# ¿PIXEL PERFECT?

La PC Engine fue famosa por sus conversiones, aquí tenéis algunos grandes ejemplos de su potencial.



## R-TYPE

IREM, 1988

■ Esta conversión del clásico de Irem fue alucinante en 1988, y lo continúa siendo a día de hoy. Aunque no es un calco exacto al cien por cien, gráficamente hablando, de la coin-op original, hay que hilar muy fino para encontrar las diferencias. El sonido es algo peor en PC Engine, lo que resulta totalmente lógico, ya que muchos arcades empleaban sonido FM en aquella época.



## GALAGA'88

NAMCO, 1988

■ El original de las salas recreativas utilizaba un monitor en formato vertical, así que la versión doméstica de PC Engine mantuvo la proporción 4:3 pero con la inclusion de bordes para recrear un entorno lo más similar posible. La coin-op también mostraba unos sprites más elaborados y mejor sombreados. Estos detalles gráficos no le restan calidad a esta maravilla jugable.




## OUT RUN

NEC AVENUE, 1990

■ Aunque la conversión para PC Engine de *Out Run* está considerada, generalmente, como la mejor de los primeros ports, la recreativa era un despliegue de sprites y escalado con el que el hardware de Hudson no podía rivalizar en poder de proceso. No hay scaling y el número de sprites en pantalla es menor en PC Engine, además en la etapa inicial no nos acompaña el mar en el margen izquierdo de la carretera. Aún así es un port sobresaliente.

**¥24,800** Precio de lanzamiento de PC Engine (30/10/1987).

**¥57,800** Precio inicial del CD-ROM² System (4/12/1988).

▶ británicos aún tenían noticias. La aparicion del formato Super CD-ROM² en 1991 provocó que los lanzamientos en HuCard disminuyesen, ya que el CD permitía a NEC tener cierta ventaja sobre la increíblemente popular Super Famicom, pero Paul estaba listo para esta nueva etapa. "La PC Engine estaba diseñada en origen para añadir un periférico CD, y como tal, garantizaba una progresión natural de la máquina, a diferencia del Mega-CD" comenta. "Tuve la suerte de comprar una unidad de CD a un amigo (después de jugar a *Monster Lair* e *Ys* I, solo pensaba en eso), así que fui reuniendo una buena biblioteca de juegos en CD y HuCard, aunque centrándome en los CD".

Mientras algunas grandes conversiones fueron lanzadas en disco, como *Pomping World* (más conocido como *Pang*) y *Gradius II*, la gran capacidad de los CD se utilizaba sobre todo para cómic digitales, RPG y aventuras con bellas animaciones y gran cantidad de voces. "Los juegos en CD abrieron las puertas a un nuevo mundo del que fue realmente emocionante formar parte. Contábamos con impresionantes secuencias animadas estilo anime, música de calidad y gran capacidad de almacenamiento que propiciaron juegos increíbles" dice Paul, y es imposible negar esta afirmación. Lanzamientos como *Gate Of Thunder*, *Winds Of Thunder*, la saga *Cosmic Fantasy* o *Castlevania: Rondo Of Blood* fueron simplemente fantásticos, y el periférico CD-ROM propició más conversiones RPG como *Might & Magic III* y *Dungeon Master*. Es difícil desacreditar a Paul cuando dice "Para mí, una PC Engine sin CD es solo la mitad de la máquina".

Aún así hubo una última jugada para el amante de los arcades en 1994, la Arcade Card, un complemento para las unidades con CD-ROM que añadía a la PC Engine un extra de 2 megabytes de RAM, un auténtica burrada para los estándares del momento, más adecuado



**Golden Axe**
RENOVATION, 1990
■ Si bien muchas conversiones de recreativa para PC Engine son geniales, bodrios como éste demuestran que había que andarse con ojo. Los usuarios de CD-ROM se alegrarán de saber que cuenta con una buena BSO y escenas de animación, pero el pésimo, ademas de lentísimo, control y los infernales gráficos arruinan la experiencia global.



**Fatal Fury 2**
HUDSON SOFT, 1994
■ Esta conversión de última hora es sorprendentemente fiel al original de Neo-Geo, aunque los sprites no son tan grandes, tampoco hay scaling, y se pierden algunos detalles del escenario. Sin embargo deja en evidencia a las versiones de SNES y Mega Drive, lo cual es muy de agradecer considerando el alto precio de la Arcade Card.





**9.800¥** El precio inicial de la Super System Card 3.0 (25/10/1991).

**17.800¥** El precio inicial de la Arcade Card Pro (12/03/1994).

## "PC ENGINE JUGÓ UN PAPEL DECISIVO AL INSTAURAR EL MERCADO DE IMPORTACIÓN DE JUEGOS EN EL REINO UNIDO"

**Julian Rignall**

para las máquinas de nueva generación. Si bien permitió a PC Engine tener las mejores conversiones de Neo-Geo, no inyectó vida al sistema, como sí lo hiciera el Super CD-ROM². Tan solo aparecieron 11 títulos para Arcade CD-ROM².

**Paul está todavía muy involucrado en el mundo PC Engine. Además de su web, ha trabajado en juegos homebrew, fanzines y mucho más.** Para él, portar el estandarte PC Engine es una tarea de puro amor. "El Retro está de moda en estos días pero casi todo es si Nintendo esto o Sega lo otro. La PC Engine está en segunda fila y es bonito proporcionar información a los nuevos seguidores que les permita descubrir lo maravillosa que es" explica. "La PC Engine no es mi único sistema idolatrado, pero sí es el que necesita más reconocimiento".

Aquellos que tuvieron la suerte de experimentarlo en su día no necesitan ser convencidos de la calidad de PC Engine. Tony todavía recuerda haber sido atraído por "la velocidad, el color, el tamaño y la fidelidad de las conversiones, junto con el pequeño tamaño de la máquina" y tiene una lista de títulos favoritos de kilómetros de longitud, incluyendo *Gunhed*, *Monster Lair* (BSO impresionante) y *SonSon II*. "Se lo llevé a Jeff Minter y estuvimos jugando y disfrutándolo durante dos días completos, ¡uno de los mejores recuerdos de aquella etapa!"

"Tengo muy buenos recuerdos de las primeras conversiones arcade para PC Engine, como *Galaga'88*, *Dragon Spirit*, *R-Type I* y *R-Type II*. También dediqué mucho tiempo a dominar dos juegos de pinball, *Alien Crush* y *Devil Crash*, ambos eran excelentes" dice Julian con entusiasmo. "Además están *Vigilante*, *Splatterhouse*, *Pac-Land* y *Side Arms*. ¡Oh! y no puedo olvidarme de *Legendary Axe*: un clásico de plataformas con una excelente banda sonora".



» [PC Engine] *The Legendary Axe* es uno de los títulos favoritos de PC Engine para Jaz Rignall.

Resulta extraño hablar sobre el legado de una máquina en un mercado que nunca visitó oficialmente, pero la PC Engine parece haber establecido un legado en virtud a su no comercialización. ¿Se puede decir que PC Engine se encargó de originar el mercado de los juegos de importación en Reino Unido? "Creo que sí, es justo reconocerlo, con PC Engine empezó todo, luego continuó con Mega Drive, SNES y otros sistemas más exóticos como Sharp X68000" dice Tony. "Creo que la PC Engine fue decisiva para dar el pistoletazo de salida al mercado de importación en Reino Unido, impulsado en parte por el hype de revistas como *CVG*," coincide Julian. "Si nos fijamos en los primeros anuncios de importación, estaban muy centrados en PC Engine. Si tenías dinero y eras un jugador hardcore, PC Engine era la consola más especial que podías tener".

Eso fue lo que atrajo a los jugadores al sistema de NEC, siempre buscábamos las mejores y más actuales formas de jugar, y no nos importaba cómo conseguirlas. PC Engine marcó el punto de inflexión en el que las consolas superaron a los ordenadores como hardware de ocio, y ni siquiera un idioma desconocido o los altos costes nos impidieron, a algunos, hacernos con ella. *




LA GUÍA DEFINITIVA

# Shock Troopers

**Aunque los shooters con vista cenital eran sorprendentemente escasos en Neo-Geo, Shock Troopers no tenía nada que envidar a las vacas sagradas del género. Chris Scullion revisa a conciencia este clásico.**

La trama de *Shock Troopers* es tan liviana como se podría esperar de cualquier run-and-gun recreativo. Un grupo terrorista, conocido como Bloody Scorpion, ha secuestrado a un científico y su nieta Cecilia para que les suministre la fórmula del Alpha 301, una droga capaz de convertir a cualquier soldado en un superhombre. El novio de Cecilia, Jackal, y el resto de los Shock Troopers tendrán que adentrarse en el cuartel general de Bloody Scorpion para rescatar a la pareja.







» [Arcade] Al igual que sucede con muchos juegos clásicos con demasiada acción, es habitual sufrir algunas ralentizaciones cuando la pantalla se llena con toneladas de enemigos.

Por supuesto, todo esto no es más que una simple excusa para escupir toneladas de plomo sobre un interminable ejército de sicarios sin nombre, algo que *Shock Troopers* hace realmente bien. A través de una vista cenital, tu trabajo es dirigir al soldado de tu elección a través de una serie de niveles, liquidando a todo quisque, incluyendo diversos jefes y subjefes que te esperan con los brazos abiertos. El juego sigue al pie de la letra todos los clichés estándar de este subgénero. Disponemos de un arsenal ilimitado de balas, un buen puñado de explosivos (que pueden ser granadas, flechas o diversa pirotecnia, dependiendo del personaje elegido) así como la posibilidad de rodar, pulsando el botón correspondiente, lo que nos hará esquivar los proyectiles enemigos.

La mecánica de esquivar es una de las muchas genialidades que ofrece *Shock Troopers*, un juego que podríamos definir como '*Mercs* con esteroides'. Pero, a diferencia del clásico de Capcom, aquí el jugador es el que elige, y de qué manera, su propia aventura. De hecho nos propone tres rutas distintas, nada más comenzar: Jungle, Valley o Mountain. Cada una de estas rutas ofrece un set distinto de cinco niveles,

# ¡A FORMAR!

## Los héroes de Shock Troopers

### JACKAL



VELOCIDAD ★★☆
ENERGIA ★★☆
ARMA ★★☆

Decidido a rescatar a su novia de las garras del líder de los Bloody Scorpion. Aparece el primero en el menú de personajes, y tiene unos parámetros bien equilibrados. Recurre a las granadas como ataque secundario.

### MILKY



VELOCIDAD ★★★
ENERGIA ★☆☆
ARMA ★★☆

El primero de los tres personajes femeninos seleccionables de la placa. Está loca por las armas, hasta el punto de que su ataque cuerpo a cuerpo consiste en disparar a bocajarro, con su pistola, sobre el enemigo.

### LOKI



VELOCIDAD ★★☆
ENERGIA ★★☆
ARMA ★★☆

A nivel de parámetros es idéntico a Jackal. Aunque es mucho más molón con su tupé de estrella del cine de acción de los 80. Su bomba/ataque secundario consiste en un lanzacohetes capaz de abatir enemigos a gran distancia.

### SOUTHERN CROSS



VELOCIDAD ★☆☆
ENERGIA ★★★
ARMA ★★★

Bandana, pantalones amarillos y camiseta imperio. Esta mole de músculos no muy ágil, pero lo compensa con su poderoso disparo doble. En lugar de utilizar bombas, recurre a un boomerang como arma secundaria.

### MARIE BEE



VELOCIDAD ★★★
ENERGIA ★☆☆
ARMA ★★☆

No tiene mucho sentido seleccionar a Marie cuando Milky es prácticamente idéntica. Es rápida pero tiene poca resistencia. Para compensarlo, utiliza misiles teledirigidos como arma secundaria.

### RIO



VELOCIDAD ★★☆
ENERGIA ★★☆
ARMA ★★☆

Su melena y unas espaldas del tamaño de un utilitario convierten a Rio en el Rambo de *Shock Troopers*. Sobre todo teniendo en cuenta que su arma secundaria es un arco con flechas explosivas. No puede ser una casualidad.

### MARU



VELOCIDAD ★☆☆
ENERGIA ★★☆
ARMA ★★★

Maru es lento y bastante rollizo, pero se comporta bastante bien en el campo de batalla, aunque podría haber tenido más resistencia dada su envergadura. Su arma secundaria consiste en granadas de gas venenoso.

### BIG MAMA



VELOCIDAD ★☆☆
ENERGIA ★★★
ARMA ★★★

Big Mama es el personaje más robusto de todo el juego. Se lo toma con bastante calma a la hora de andar por el escenario, pero es capaz de encajar mucho daño y en lugar de granadas, recurre a un bazooka como arma secundaria.

que acaban convergiendo en el sexto nivel, el cuartel general de Bloody Scorpion. Esto aporta al juego una rejugabilidad pocas veces vista en el género shooter. Además, tras el tercer nivel, se nos ofrece la oportunidad de cambiar la ruta sobre la marcha, lo que nos introduce en un nivel extra que transcurre en lo alto de un tren en movimiento. En total, *Shock Troopers* despliega 17 niveles, si contamos las tres rutas con cinco niveles, la fase final y el nivel extra del tren. Y tendremos que jugar varias veces la placa, de principio a fin, para visitarlos todos.

La capacidad de elegir también se extiende a los protagonistas del juego. Se puede seleccionar personaje entre ocho posibilidades distintas. De hecho, la pantalla de selección parece sacada de un arcade de lucha más que de un shooter. Cada personaje tiene sus propios parámetros de velocidad, energía/resistencia y potencia de fuego. Y no es lo único en lo que se diferencian. El héroe o heroína de nuestra elección cuenta con su propia arma secundaria, distintas animaciones a la hora de matar cuerpo a cuerpo y una particular pose 'chulesca' al acabar un nivel. Los parámetros del personaje también cambiaban dependiendo del nivel: antes de empezar una nueva fase determinados personajes recibían una mejora de

» [Arcade] Mantén apretado el botón de disparo para mantener la misma dirección de fuego mientras te mueves por la pantalla.

**EN ESENCIA SON TRES AVENTURAS DENTRO DE UN ÚNICO JUEGO**

## JEFAZOS

Cómo vencer a los enemigos más duros de Shock Troopers



### TANQUE

El jefe más habitual de *Shock Troopers*. Este enorme tanque aparece al final de cinco de los 17 niveles. Cada vez con un color diferente y disparando distintos proyectiles, pero el sprite es idéntico en todos los encuentros. Los malos solo se han limitado a darle una mano de pintura.

**COMO DERROTARLO** Es uno de los jefes más fáciles debido a su tamaño y la manera en la que se ve venir sus movimientos. Solo tendrás que escupir toda la munición que tengas, mientras ruedas para esquivar los misiles.



### TANQUE DEL RIO

Similar al tanque estándar, este blindado aparece mientras recorres el río. Además de disparar balas, esta mole se dedica a arrojar bombas incendiarias que se fragmentan al tocar el suelo, así que es un poquito más puñetero de derrotar que el modelo de la izquierda.

**COMO DERROTARLO** El tanque del río dispara la mayoría de sus proyectiles de frente, así que atácale desde un ángulo. Cuando veas que el conductor asoma la cabeza significa que el tanque va a disparar misiles y toca rodar.



### HELICOPTERO

Jefes como este dejan patente la enorme influencia que tuvo el *Mercs* de Capcom durante el desarrollo de *Shock Troopers*. Al igual que en la secuela de *Commando*, este helicóptero desciende desde la parte superior de la pantalla para escupirte todo arsenal.

**COMO DERROTARLO** Parece temible, pero es fácil de abatir. Empieza disparándote con su ametralladora, que es bastante sencilla de esquivar. Cuando caigan los misiles ponte a rodar hasta que pare la tormenta y sigue disparando.



### ELEVADORA

Si las carretillas elevadoras ya imponen de por sí bastante respeto, imagina una que lleva un montón de pinchos donde debería ir un palé. Sin duda, este jefe reinaría en las pesadillas de un inspector de riesgos laborales. .

**COMO DERROTARLO** Colócate en la esquina inferior y dispara a la carretilla en ángulo. Desde esta posición deberías poder esquivar la mayoría de los proyectiles, salvo las bombas (ahí toca rodar). Empezará a embestirte, pero si te quedas abajo no llegará a tocarte.




» [Arcade] *Shock Troopers* ofrece un montón de variedad. En esta fase nos obliga a escalar una montaña. Eso sí, sin dejar de disparar.

parámetros. En el juego original esto se reflejaba en un mensaje, aunque en la posterior revisión de la placa, la más común en los salones recreativos, estos mensajes se eliminaron, aunque las mejoras seguían siendo efectivas.

Además, en *Shock Troopers* no solo podíamos seleccionar personaje, sino además se podía elegir entre dos modos de juego. En Team Batle podías reclutar a tres personajes distintos, y alternarlos en todo momento con solo pulsar el botón D, mientras que en el modo 'Lonly Wolf' (escrito así, tal cual) solo podías controlar al mismo personaje de principio a fin. En la primera versión los jugadores solo contaban con una única vida y una barra de energía (compartida por los tres personajes en el modo Team Battle), pero esto se cambió en la revisión de la placa, seguramente tras escuchar las quejas de los usuarios menos diestros, que acababan viendo la pantalla de Game Over en poco más de un minuto. En esta segunda versión se agasajó a los jugadores con tres vidas para un único personaje en 'Lonly Wolf' y se otorgó a cada personaje su propia barra de energía en Team Battle. Esta novedad añadía ▶

# TU ARSENAL

Todo el armamento que necesitarás




## NORMAL

El fusil está disponible en versión sencilla o de doble cañón, dependiendo de la potencia de ataque del personaje que hayas seleccionado.




## 3WAY

Como era de esperar, 3Way te permite disparar tres proyectiles a la vez. Si te acercas lo suficiente a un enemigo podrás impactarle tres veces con un único disparo.




## FLAME

El clásico lanzallamas. Puede disparar una simple llamarada, pero si dejas apretado el botón de ataque lanzará un chorro continuo que tostará a tus enemigos.




## HEAVY

Una versión más poderosa del rifle estándar, como queda patente en el grosor de las balas. Intenta reservar su munición para los tanques, y ataca cuerpo a cuerpo.




## VULCAN

Más poderoso aún que el rifle Heavy, el Vulcan escupe una pesada y densa cortina de proyectiles. Es capaz de destruir tanques en unos segundos.




## BUSTER

Una bestia que dispara como la ametralladora, tiene la potencia del Vulcan y además le prende fuego a todo lo que pille. Aparece en contadas ocasiones.




## ROCKET

Un lanzacohetes con una generosa cantidad de munición. La cadencia de disparo es menor, pero ten la seguridad de que todo lo que alcance acabará hecho trizas.




## MISSILE

La versión mejorada del lanza cohetes. Dispara cuatro misiles a la vez, y cada uno de ellos tiene la misma capacidad destructiva que un cohete. Sálvese quien pueda.



## BOMBARDERO

En un momento de la ruta ' Valley' te encontrarás a bordo de un barco. De repente, este avión comenzará a sobrevolar tu posición mientras te arroja bombas y soldados con una insistencia bastante irritante.

**COMO DERROTARLO** El bombardero no esta duro como parece, sus disparos son bastante lentos y es fácil esquivarlos. No tardará en abrir las compuertas para arrojar enemigos y cohetes. Nada que no puedas abatir a tiro limpio antes de que te alcance.



## TANQUISTA

A veces, cuando destruyes un tanque su piloto salta fuera y continúa el duelo a pie. En la ruta 'Valley" y el nivel del tren te lo encontrarás sin su blindado. Está bien armado con una ametralladora pesada y bombas.

**COMO DERROTARLO** Observa cuando amartille su arma. Si se mueve hacia la esquina empezará a disparar la ametralladora mientras se mueve. Si se queda quieto al amartillar, empezará a lanzarte disparos sueltos. Aprende su rutina y el fulano será historia.



## EL LIDER

El jefe de Bloody Scorpion luce pelazo y unas hombreras que envidiaría el mismísimo M Bison. Para añadir más épica al duelo final, este transcurre sobre un avión en pleno vuelo.

**COMO DERROTARLO**
Tendrás que rodar un montón, ya que el líder dispara un montón de metralla. Guarda además las distancias, porque sus ataques cuerpo a cuerpo son temibles.



# EL MAPA DEL ÉXITO

**Sigue estos consejos y sobrevivirás, soldado**

## MOUNTAIN 1

La ruta 'Mountain' arranca en lo más profundo de una garganta, con enemigos saltando sobre tu posición desde ambos lados. Tras sortear algunas minas (a base de rodar), te encontrarás con uno de los muchos tanques que ejercen de jefazos de fase.

## MOUNTAIN 2

Uno de los niveles más variados. Comienzas en la parte trasera de un camión gigante, liquidando paracaidistas. La acción luego se mueve hacia los pies de un acantilado por el que debes trepar, mientras un montón de enemigos te disparan desde todos los ángulos.



## MOUNTAIN 3

Esta montaña tiene pinta de ser un volcán, dado que la tercera fase tendrás que atravesar una zona rebosante de lava. Acabarás alcanzando un búnker similar al de 'Jungle 5', con la misma carretilla elevadora como jefe.



## MOUNTAIN 4

Estás empezando a llegar a la cima de la montaña. Pequeños montículos de nieve se encuentran dispersos en el suelo, y puedes las nubes bajo tu posición, lo que te indica la altura que ya has alcanzado. Una vez que tomes la cumbre, te recibirá con un helicóptero armado hasta los dientes.

## MOUNTAIN 5

Por alguna razón vuelves a ras de suelo. El enemigo ha detectado tu presencia, así que tendrás que ir esquivando las bombas que arrojan los aviones que sobrevuelan tu posición. Ojo a las trincheras y los morteros apostados tras ellas.

## NIVEL FINAL

Para hacerlo más épico, el nivel final transcurre encima de un avión en pleno vuelo (al que has subido, con chulería, desde tu motocicleta antes de que despegara). Allí te enfrentarás al Líder. Esquiva sus ataques cuerpo y cuerpo y llénale el bazo de plomo.



## JUNGLE 1

El primer nivel de la ruta 'Jungle' es bastante ligerito. Solo tienes que acabar con soldados, tanques y búnkers mientras te acostumbras a los controles. Luego te encontrarás con un helicóptero al cruzar un puente y por último, un tanque como jefe de fase.

## JUNGLE 2

Este nivel está dividido en dos partes. En la primera apareces a lomos de un moto: debes liquidar a los otros motociclistas y el blindado. Cuando saltes de la moto, al borde un precipicio, acabarás llegando a un río. Y todo ello sin romperte ni un hueso.

## JUNGLE 3

Un nivel bastante largo. Comienzas en un mercado, hasta llegar a un bar que es rápidamente destruido por dos matones con muy malas pulgas. Acaba con ellos y llegarás a otra sección de la jungla donde te espera, oh sorpresa, un nuevo tanque.

## JUNGLE 4

Es una regla de oro del videojuego: no puede haber nivel selvático sin unas antiguas ruinas: la cuarta parada de 'Jungle' te deja en medio de unas. Llega hasta lo más alto y no solo verás el mar, sino también un gran helicóptero con ganas de bronca.

## JUNGLE 5

Tras otro paseo por la jungla alcanzas la fábrica de los Bloody Scorpion, repleta de enemigos con jet-packs y toda clase de maquinaria. Al final del nivel te espera una carretilla elevadora que en lugar de cajas de muebles lleva un montón de pinchos.



## VALLEY 1

Elige la ruta 'Valley' y comenzarás en un puerto, atravesando un montón de botes de pesca, mientras esquivas los arpones de los hombres rana. Acabarás llegando a un barco que te llevará al mar y a un enfrentamiento contra un hermoso bombardero.

## VALLEY 2

Aquello debía hacer aguas, porque este segundo nivel arranca contigo remontando un río a pie. Tras echar abajo un puente encontrarás una cueva oculta tras una cascada. ¿Y qué te espera dentro? Sí, lo has adivinado: otro tanque. ¿Cuántos llevamos ya?

## VALLEY 3

Empieza con tu personaje saltando sobre una suerte de submarino que flota en la superficie del agua. Tras superar el fuego de las torretas accederás al interior donde te espera uno de los tanquistas, en el papel de jefe de final de fase.

## VALLEY 4

Toda la cuarta fase se desarrolla dentro de las alcantarillas: no es exactamente lo que esperas de un ruta bautizada como 'Valle'. Ábrete camino a través de tanta porquería y destruye el tanque para dar por finalizado este nivel tan genérico.



## VALLEY 5

Sales de la alcantarilla y te encuentras sobre una calle bastante destartalada que conduce al cuartel general de los Bloody Scorpion. Liquida a todo el que se atreva a cruzarse en tu camino, incluyendo otro tanque (como jefe de fase) y casi habrás alcanzado el final.

## TREN



Tras el tercer nivel se te dará la oportunidad de elegir otra ruta. Al hacerlo accederás a un nivel extra que transcurre sobre un tren. Te esperan enemigos con jet-packs y un tanque como jefe. Si conservas la misma ruta, no verás esta fase.




» [Arcade] La placa desplegaba algunos toques de scaling, cuando caían las bombas o los enemigos sobre nosotros.

▶ un notable elemento de estrategia al juego, además de hacerlo bastante más fácil. Podías jugar con un personaje hasta que perdiera energía, cambiar a otro y ejecutar ataques cuerpo a cuerpo para que los enemigos soltaran comida, volver al personaje anterior y rellenar parte de su barra de vida. Otra jugada más que recomendable era utilizar a los personajes más veloces a lo largo de cada nivel (su armamento más flojo bastaba para liquidar a los enemigos corrientes), y luego cambiar a otro personaje más lento, pero con más potencia de fuego, cuando llegaba el momento de combatir al jefe de la fase.

Para rizar el rizo, la versión revisada oculta un setting, bautizado como 'hero', que los dueños de los recreativos podían ajustar del 1 al 8. Si se ajusta al máximo, el jugador puede elegir a los ocho personajes en Team Battle, alternándolos a lo largo de todo el juego. Este es posiblemente el mejor modo de jugar con *Shock Troopers*, pero es comprensible que muy pocos dueños de salones recreativos se animaran a activarlo, porque daba a sus clientes ocho vidas y el negocio radicaba en que la gente gastara el mayor número de monedas.

Dado que *Shock Troopers* solo se distribuyó en el formato MVS de Neo-Geo, y no en AES (la versión doméstica del hardware de SNK), para disfrutar de este clásico de Saurus en casa había que recurrir forzosamente a la emulación. Al menos hasta hace una década, cuando se incluyó en el catálogo de *SNK Arcade Classics Vol 1*. Pero mientras la versión Wii era bastante buena, los usuarios de PS2 y PSP se quejaron de largos tiempos de carga y ralentizaciones. Por suerte, Hamster Corporation incorporó recientemente *Shock Troopers* al catálogo *ACA Neo-Geo* de Switch. Esta es posiblemente la mejor forma de disfrutar en casa del original. No solo va como la seda, sino que además da acceso a todos los parámetros de la placa: desde desbloquear el gore del original japonés a disfrutar del Team Battle con los ocho personajes. *Shock Troopers* pasó bajo el radar de mucha gente en su momento. Esperemos que con su llegada a Switch el gran público pueda disfrutar de uno de los mejores, y menos conocidos, shoot'em-ups del catálogo de Neo-Geo. *




» [Arcade] Milky no duda en subirse sobre una moto para dar buena cuenta de este blindado.

## 2ND SQUAD, LA SECUELA

A pesar de su modesto éxito, *Shock Troopers* disfrutó de una segunda entrega. Aunque seguía siendo un buen juego, *Shock Troopers: 2nd Squad* es una secuela peculiar, ya que ofrecía menos contenido que su predecesor. Solo presentaba cuatro personajes, en lugar de ocho, siete posibles niveles, en lugar de 17, y carecía del modo Team Battle. Los preciosos sprites del original dieron paso a unos personajes prerendizados mucho menos carismáticos y la dificultad se disparó, convirtiendo el juego en una experiencia más frustrante. A pesar de todo esto, *2nd Squad* tenía sus propios méritos, el espíritu del original está presente y despliega algunos duelos contra jefazos realmente divertidos. El problema es que no aguanta la comparación con su hermano mayor, que era más largo, variado y espectacular. Una recreativa decente, aunque menos memorable que el primer *Shock Troopers*.




» [Arcade] No hay shoot'em-up bélico sin armamento hipersofisticado. *Shock Troopers: 2nd Squad* no era una excepción.

CLOCK TOWER

クロックタワー

# Con la muerte en los talones

**Human Entertainment firmó en 1995 una de las piezas clave para entender el terror en el mundo del ocio electrónico. Pocos creían en algo tan peculiar como el concepto de huir y esconderse en un videojuego, sin posibilidad de defendernos ante un enemigo que solo buscaba nuestra muerte. La indefensión se convirtió en el elemento clave de un factor lúdico que hizo historia en Clock Tower. Señoras y señores, Scissorman está aquí.**

**Por José Manuel Fernández "Spidey"**

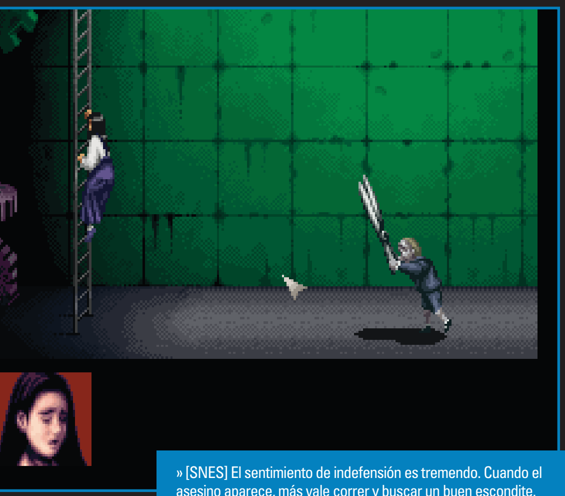
No son pocas las franquicias de prestigio firmadas por Human Entertainment a lo largo de sus casi 17 años de existencia. Echando la vista atrás, encontramos nombres tan míticos como *Super Formation Soccer*, *Fire Pro Wrestling* o *F1 Pole Position* formando parte de un catálogo muy querido por los usuarios de plataformas como NES, PlayStation o Nintendo 64. No obstante, y dejando de lado sus numerosos éxitos en lo que a títulos deportivos se refiere, los creativos de Human tuvieron especial debilidad por los videojuegos cuyo eje central fuera una historia bien contada, en la que el jugador se sintiera de pleno el protagonista de una emocionante aventura. En esa línea podíamos hallar joyas como *The Firemen* (protagonizado por los bomberos Pete y Daniel), el originalísimo *Septentrion* (o cómo sobrevivir al hundimiento de un transatlántico) o los ya mentados *Fire Pro Wrestling*, saga de lucha libre donde el hoy popular Goichi Suda introdujo dramatismo a más no poder.




» [SNES] Nuestra protagonista y sus compañeras,esperando a que Mary vuelva con el señor Barrows…



» [SNES] Laura aparece colgada en una bañera. Scissorman está a punto de darle el susto de su vida a Jennifer.



» [SNES] El sentimiento de indefensión es tremendo. Cuando el asesino aparece, más vale correr y buscar un buen escondite.



» [SNES] El hermano del tijeritas no le va a la zaga: Dan Barrows es un ser grotesco y de insaciable apetito.

Otro de los hitos de la compañía es el haber apostado por los juegos de terror, algo que desde luego era poco habitual en un entorno como es el de las videoconsolas, y más todavía en un tiempo en el que una obra como *Resident Evil* todavía estaba a bastantes años vista. Y es que, además del imponente *Clock Tower*, Human Entertainment se atrevió a meternos el miedo en el cuerpo con joyas como la serie *Twilight Syndrome* (1996), *Laplace no Ma* (1997) o el inquietante *Mizzurna Falls* (1997), juegazos con la desgracia de no haber salido del país del sol naciente. Porque, todo hay que decirlo, si bien los lanzamientos de esta productora estaban muy bien valorados en Japón, rara vez conseguían ser distribuidos en Occidente, siempre con esa cobardía que nos ha privado de disfrutar de un buen puñado de maravillas.

Por fortuna, en 1998 los europeos alucinamos en colores cuando Ascii Entertainment distribuyó por estos lares el *Clock Tower 2* japonés, renombrándolo para la ocasión como *Clock Tower* a secas, sin numeración que hiciera pensar que estábamos ante una segunda parte. Los usuarios de PlayStation se toparon de bruces con un producto a todas luces inusual: una atípica aventura point & click que no se parecía a nada que se hubiera visto antes en la 32 bits de Sony. Y para colmo, su tenebrosa ambientación no tenía igual, llevando a un nuevo nivel los terroríficos golpes de efecto que el primer *Biohazard* de Capcom había presentado un puñado de meses atrás. Y, ante los macabros asesinatos de Scissorman en PlayStation, muchos fuimos los que, entusiasmados, decidimos indagar en la historia de *Clock Tower*…

## EL PRIMER MIEDO

A mediados de la década de los 90, el mercado del videojuego japonés estaba prácticamente dominado por Super Famicom. Allí parecían encontrarse como pez en el agua la mayoría de las desarrolladoras niponas, desplegándose un catálogo de software plagado de matamarcianos, plataformas, rol, juegos de lucha y simulaciones deportivas. En este último ámbito, Human Entertainment se había convertido en todo un referente, si bien no le hacían ascos a otros géneros. Con mesura, eso sí, y siempre con vistas a innovar mecánicas en lo que en sí era un panorama de lo más conservador.

Es interesante destacar que, más allá de la mentada producción deportiva, Human se fijaba sobremanera en el mundo del celuloide para nutrirse de ideas. Al fin y al cabo, *The Firemen* no disimulaba su inspiración en la película *Llamaradas*, del mismo modo que *Septentrion* (conocido como *SOS* en su lanzamiento americano) hacía lo propio con *La Aventura del Poseidón* y, en menor medida, *Taekwon-do* con *The Karate Kid*. Todas estas piezas estaban influenciadas por auténticos blockbusters, pero la idea que tenía Hifumi Kono para desarrollar su *Clock Tower* tenía raíces mucho menos mainstreams.

Kono era parte de la sangre nueva que había entrado en Human para potenciar su catálogo en Super Famicom. Por aquel entonces, y como era habitual en la compañía, su labor había estado enfocada sobre todo a los juegos deportivos de la empresa, para la cual había trabajado en el diseño de la serie *Human Grand Prix* (conocida en occidente como *F1 Pole Position*). Pero los directivos de la empresa estaban dispuestos a escuchar nuevas ideas, decididos a amparar conceptos revolucionarios que le dieran más empaque a la compañía, que en esa época estaba expandiéndose más allá del mero desarrollo de videojuegos (buen ejemplo de ello son las escuelas Human Creative School y Human Computer Kids School).

Se quería hacer algo terrorífico, un juego que se saliera de principio a fin de la tónica habitual ▶

y asustara de verdad al que se atreviera a agarrar el pad. El caso es que las metodologías lúdicas habituales en lo que a videoconsolas se refiere no encajaban de ninguna manera con el andamiaje que tenía que sustentar su idea. Pero nuestro hombre lo tenía claro: su creación tendría que vestirse de aventura gráfica. El gran problema es que nos encontrábamos con un estilo con escasos precedentes en los entornos de Nintendo, y más aún si nos referimos al género tal y como lo concibieron los americanos en las míticas obras de casas como LucasArts o Sierra On-Line. Pero esos precedentes existían, teniéndonos que remontar a los listados de NES para vislumbrar una traslación de calidad como *Maniac Mansion* o una conversión imposible como la que hizo Konami del *King's Quest V* de Sierra.

Para simplificar las cosas, en Human adoptaron los preceptos básicos de la aventura gráfica y los simplificaron al máximo, aunque siempre atendiendo a los requerimientos de lo que iba a ser mecánica dispuesta al servicio de la trama del juego. El aficionado al género notaría rápidamente ciertas ausencias, como el hecho de que la gestión de objetos estaba reducida al mínimo o el que no existieran opciones con las que trabajar para interactuar con el entorno. Pero cuando comenzaba la acción y *Clock Tower* mostraba sus cartas, florecía un diseño jugable tan extraño como atractivo, y con muy, pero que muy poquitas fisuras. Ahora bien… ¿qué había que hacer para que diera miedo?

Resulta que los responsables de este cartucho eran muy fans de las películas de Dario Argento, el famoso director romano conocido por sus giallo y por otorgar junto a otros honorables nombres como Lucio Fulci o Mario Bava elegancia al cine de terror italiano, que hasta entonces se caracterizaba por lo burdo de su planteamiento y los excesos de casquería. En concreto, dos serían las piezas fílmicas que serían absoluta referencia para Kono y su equipo: *Suspiria* (1977) y *Phenomena* (1985).




» *Clock Tower* es una aventura más que vigente. Con más de dos décadas a sus espaldas, sigue siendo un juego sorprendente.

De esta última tomaría, entre otras cosas, a la protagonista, Jennifer, interpretada en el film por Jennifer Connelly, cogiendo sin sutilezas nombre Jennifer Simpson para *Clock Tower*, rasgos y personalidad. De igual manera, el icónico enemigo del juego, Scissorman, tendría mucho que ver con el grotesco niño que interpretaba en *Phenomena* Davide Marotta (¿recordáis el diabólico bebé de *La Pasión de Cristo*?)

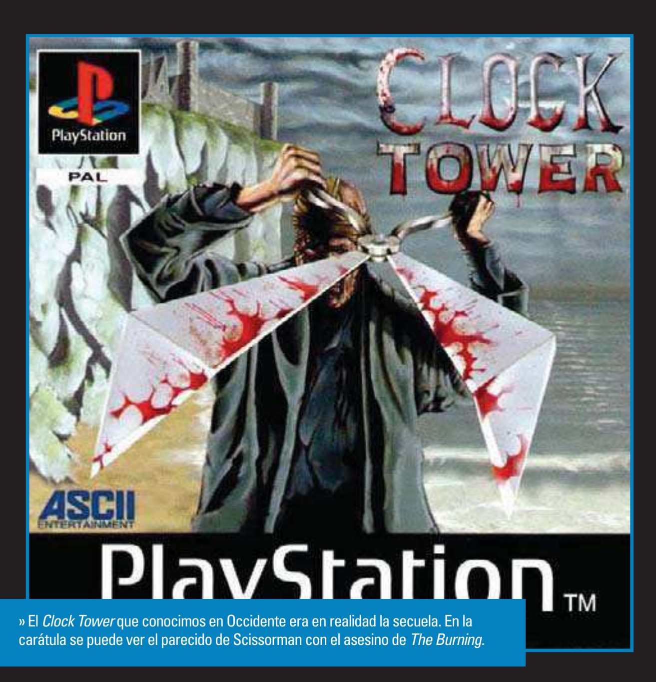
El comienzo de este clásico del celuloide podía parecer clave para determinar el utensilio por el que el malvado Scissorman se caracteriza: unas tijeras. Es cierto que las que aparecen en el juego son gigantescas, pero es indiscutible el paralelismo. Con todo, nuestro particular antagonista no proviene del imaginario de Dario Argento, sino de *The Burning*, un slasher de 1981 dirigido por Tony Maylam que estaba muy en la línea de *Viernes 13*, y que por estos lares conocimos como *La Quema*. Basta con echar un vistazo al cartel de la película para comprobar que el tijeritas de *Clock Tower* (sobre todo en el diseño que lucía en su segunda parte) mimetizaba a Cropsy, el asesino de *The Burning*.

Por su parte, *Suspiria* también influenció lo suyo. Podemos verlo claramente en los primeros compases del título de Human, en la escena en la que muere uno de los personajes, Ann, que cae atravesando una vidriera del techo evocando el asesinato de Pat Hingle en la película de Argento. También de esta obra bebe mucho la banda sonora de *Clock Tower*, donde Koji Niikura no se anda con remilgos a la hora de mimetizar el estilo de las partituras compuestas por la banda de rock progresivo Goblin (algo que se nota muchísimo más en *Clock Tower 2*).

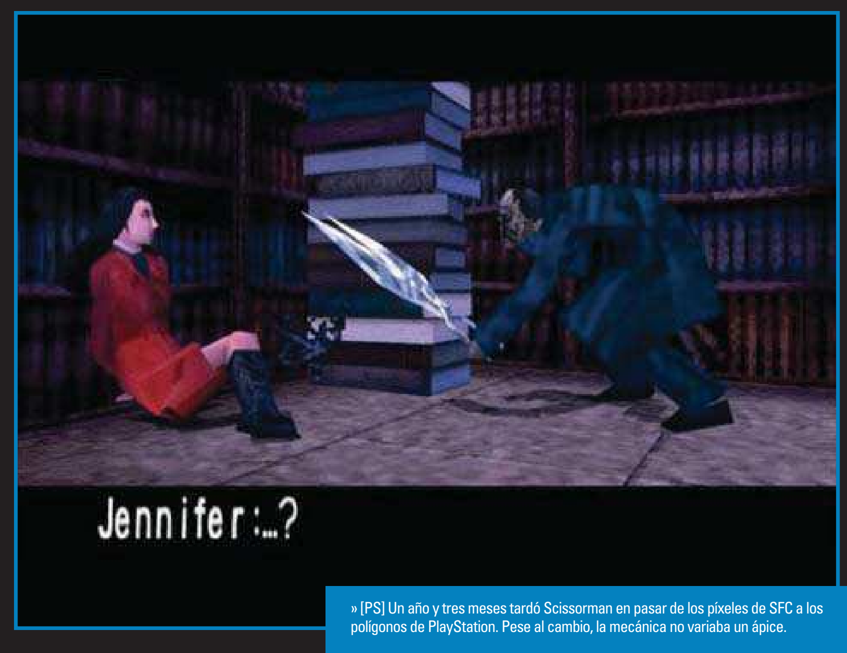
A este respecto, cabe mencionar lo sensacional del trabajo de Niikura, que arriesgó sobremanera con un estilo que él mismo definió como "ruido y silencio", alterando la percepción del jugador colocando sonidos inesperados y ahogando el ambiente con severos silencios donde en un videojuego convencional cabría esperar música.

El guión también se encontraba a medio camino de las dos películas, mezclando elementos de una y de otra para, finalmente, conformar un universo con personalidad propia. La historia se centra en Jennifer Simpson, una huérfana que ha sido adoptada junto a sus compañeras Anne, Laura y Lotte por un millonario llamado Simon Barrows. Para ello son trasladadas a la mansión Clock Tower (llamada así por la gran torre de reloj sita en uno de los laterales de la casa) por Mary, profesora del orfanato y, de forma discretamente paralela, esposa de Simon Barrows. Mary deja a las jóvenes en un salón con la excusa de salir a buscar al señor Barrows… y ahí empieza la aventura.

Mary tarda demasiado, y las chicas comienzan a inquietarse. Jennifer se ofrece a investigar, y a poco que comience a deambular por la mansión, escuchará un grito proveniente del vestíbulo. Es aquí donde *Clock Tower* comienza a abrirse y a desplegar sus diversas ramificaciones, donde, tras comprobar que las jóvenes ya no están, podremos encontrarnos con los asesinatos de Anne o de Laura. La primera, atravesando una vidriera,




» El *Clock Tower* que conocimos en Occidente era en realidad la secuela. En la carátula se puede ver el parecido de Scissorman con el asesino de *The Burning*.




» [PS] Un año y tres meses tardó Scissorman en pasar de los píxeles de SFC a los polígonos de PlayStation. Pese al cambio, la mecánica no variaba un ápice.


» [PS] *Clock Tower 2* salió de Japón de la mano de Ascii, eliminando de su título cualquier atisbo que llevara a pensar que se trataba de una secuela.



» [WonderSwan] Esta conversión de la primera entrega llegó bastante tarde, concretamente en 1999. Pero era sorprendente tener el juego en tus manos.

como ya hemos comentado, y la segunda aparece muerta en una bañera, atada como cebo para que nos asalte Scissorman. En todo caso, el destino de las niñas depende de nuestras acciones, y cabe la posibilidad de que lleguemos a un final en el que, por poner un solo ejemplo, salgamos con vida de la mansión junto a Laura. Todo esto si, por supuesto, sobrevivimos a las acometidas de ese niño deforme que nos atemorizará de principio a fin con sus enormes tijeras…

¿Qué hacía de *Clock Tower* un juego tan especial? Para empezar, su atmósfera era impagable, consiguiendo en Super Famicom algo inusual: tenernos constantemente en vilo y, pad en mano, encogidos en el sillón. Human había sabido captar a la perfección el espíritu de las películas de Argento, con esa mezcolanza entre lo mortalmente convencional de ser asesinado con unas tijeras (unas grandes tijeras, todo hay que decirlo) con lo perturbadoramente sobrenatural que envuelve a la familia Barrows.

Técnicamente estábamos ante un cartucho muy bien resuelto, muy en la línea de la desarrolladora, con un detallado tratamiento visual y sonoro que situaba a *Clock Tower* por encima de la media. Y por último, la jugabilidad era tan fresca como inusual, incorporando al point & click de las aventuras gráficas la mecánica del pánico y de la huida. Y es que, cuando Scissorman, o algún otro engendro con malas intenciones, entraba en acción, Jennifer tenía que huir, esconderse o, de forma excepcional, utilizar algunos de los objetos del escenario para detener momentáneamente al asesino.

*Clock Tower* también innovó en la manera de representar la vida de la heroína del juego. Hemos dicho que Jennifer no cuenta con armas para defenderse, y mucho menos cuenta con poderes para hacer frente al enemigo (no ocurre como con la Jennifer de *Phenomena*, que podía comunicarse con los insectos); pero sí que intentará resistir los ataques de Scissorman, empujándolo o esquivando sus tijeretazos. Esto se realiza pulsando oportunamente el botón 'pánico', acción que está ligada a su estado anímico. Podremos ver a Jennifer en cuatro estados: en calma (no hay peligro inminente en apariencia), alerta (se percibe el peligro), alarmada (el peligro es evidente) y rojo. En este último estado se pierde en gran medida el control, y Jennifer se volverá imprudente por



» El *Clock Tower* original pisó entornos tan dispares como PlayStation, WonderSwan o Windows 95. Sin embargo, nunca llegó a Europa.

el pánico, pudiendo lanzarse directamente contra Scissorman (aun teniendo pocas posibilidades de salir con vida) o tropezar si intenta correr.

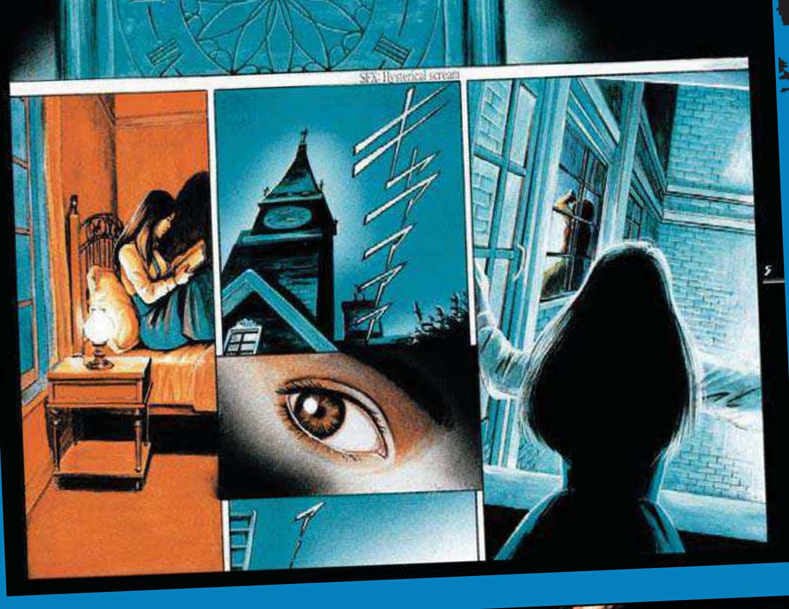
En conjunto con la sobresaliente ambientación y la intrigante historia, el factor lúdico de *Clock Tower* se dispara hasta lo indecible, convirtiéndose en una experiencia desmesurada en lo emocionante y en lo interesante. No resultaba extraño el que este cartucho se convirtiera en todo un fenómeno, apareciendo merchandising de todo tipo, desde novelas hasta CD Dramas. Esta primera entrega también pudo extender su manto más allá de Super Famicom, asomando palmito en PlayStation y Windows (ambas versiones lanzadas en 1997) y en la portátil WonderSwan (1999) en lo que resultó ser una monocroma traslación impactante en términos de fidelidad y buen hacer (por citar algo, los fx sonaban mucho mejor que en Super Famicom). De un modo u otro, los que le decían a Kono que su planteamiento de huir y esconderse no funcionaría (que no fueron pocos, todo hay que decirlo) quedaron en entredicho.

## CONTINÚA LA PESADILLA

Un año y tres meses después del lanzamiento del *Clock Tower* original, concretamente un 13 de diciembre de 1996, las tiendas japonesas acogerían en sus estantes una esperadísima continuación que llegaría en exclusiva para PlayStation. A pesar de no estar demasiado interesado en la realización de una secuela, Hifumi Kono retomaría la batuta de director, atraído por el goloso hecho de desarrollar para una nueva consola. También regresaría parte del equipo creativo, de cara a que el nuevo ejercicio fuera continuista. Y no era para menos, ya que *Clock Tower 2* continuaría la historia justo donde la dejaba el título original, tomando nuevamente a Jennifer como personaje principal de la aventura.

Por contra, se abandonaría el perfecto arte pixelado del primer juego para pasar a los entornos poligonales que tan de moda puso la 32 bits de Sony. La aparición de PlayStation en el mercado y el asentamiento del 3D en el mundo del videojuego hizo que cualquier lanzamiento con los artesanales mapas de bits de siempre parecieran desfasados, por lo que el salto de *Clock Tower* a las tres dimensiones estaba más que justificado. Además, y aunque pudiera parecer lo contrario en un marco de circunstancia en el que los que los inexpresivos personajes se movían robóticamente y las texturas de los escenarios daban para pocas florituras, el apartado gráfico potenció sobremanera todo lo concerniente al factor ambientación.

La nueva tecnología también favoreció la jugabilidad; la mecánica de esta secuela mantenía prácticamente intactos los baluartes del anterior capítulo, pero la tridimensionalidad de los escenarios amplió las posibilidades de exploración e interacción. El hardware también agilizó el control (que seguiría dirigido a través de un puntero), y tanto el soporte CD como la mayor memoria de PlayStation ayudaron a que los decorados crecieran en número y tamaño. Algo parecido se puede decir del apartado sonoro, que contaba con multitud de efectos digitalizados y, por fin, un doblaje que hacía acto de aparición en determinadas escenas… Y con voces de esas que, vistas con perspectiva, dan más risa que otra cosa (muy a la usanza del rancio doblaje que lucía el primer *Resident Evil*). Muy al contrario que la música de Koji Niikura, que como se dijo algunos párrafos más arriba, mimetizó a la perfección las maneras del grupo Goblin tal y como sonaba en la película *Suspiria*, aprovechando las ventajas que otorgaba el chip de sonido de la consola de Sony.

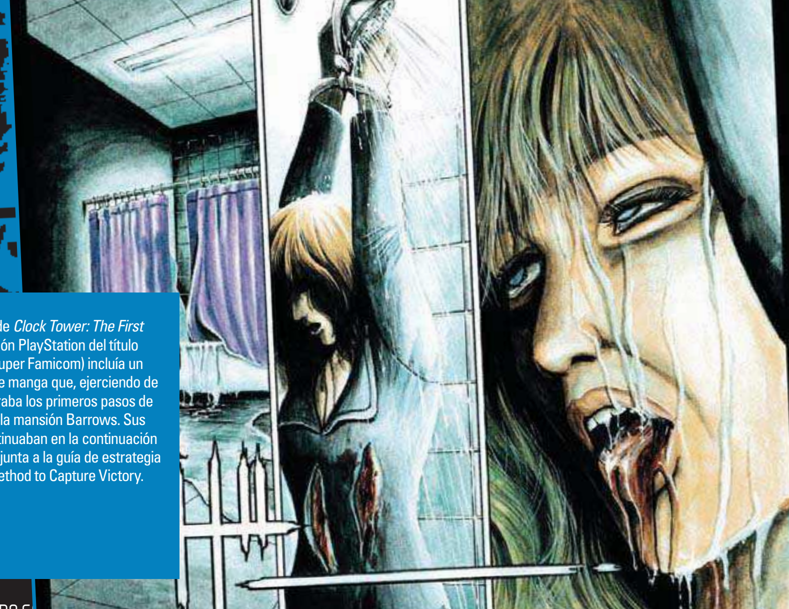






» [PS] *Clock Tower: Ghost Head* se desmarcaba de la saga introduciendo una nueva historia. Scissorman daba paso a Stephanie y su insufrible risa.






» El manual de *Clock Tower: The First Fear* (la versión PlayStation del título original de Super Famicom) incluía un sorprendente manga que, ejerciendo de prólogo, narraba los primeros pasos de Jennifer por la mansión Barrows. Sus páginas continuaban en la continuación que venía adjunta a la guía de estrategia del juego, Method to Capture Victory.

El nuevo *Clock Tower* lleva la trama a ambientes más mundanos, con escenarios cercanos lejos de lo ampuloso de la mansión de la familia Barrows. Jennifer ha sido adoptada por Helen Maxwell, la asistente de un psiquiatra que trata a nuestra traumatizada protagonista con el fin de que recuerde lo ocurrido con Scissorman. Se presenta en escena Edward, un niño amnésico que también ha sobrevivido a la mansión Barrows. Y es cuando aparece un nuevo psicópata que parece imitar al demente asesino de las tijeras, acabando con la gente del entorno de Jennifer. ¿Quién estará detrás del nuevo Scissorman? ¿Sobreviviremos antes de encontrar todas las respuestas?

Ascii Entertainment supo valorar el potencial de *Clock Tower 2* de cara a llevarlo a occidente. Como la primera parte nunca salió de Japón, se decidió eliminar el '2' del título para llamarlo *Clock Tower* a secas, si bien dentro de lo que es el juego las referencias a la anterior aventura persisten tal y como ocurre con la versión japonesa. La misteriosa portada original (en la que aparecía Jennifer rezando) cambiaría a una más simple y convencional, pero a la vez sumamente icónica. Así, veríamos de pleno a Scissorman en lo que era una representación claramente inspirada en el Cropsey de *The Burning*, como se puede ver en su indumentaria, en el rostro, etc. Este *Clock Tower* llegaría a Estados Unidos en octubre de 1997, haciendo lo propio en Europa a principios del año siguiente. Curiosamente, el éxito de esta secuela en Japón hizo que Human publicara en julio del 97 el título original en PlayStation, con el sobrenombre *The First Fear*… si bien tampoco se pudo escapar del país nipón.

La saga se había convertido en el éxito más importante de Human Entertainment, y como no podría ser de otra manera, la compañía quiso seguir estirando el chicle. Esta vez Hifumi Kono prefirió mantenerse al margen, centrándose en producciones para PlayStation de marcado carácter japonés como *Mikagura Shoujo Tanteidan* (1998) o *Neko Zamurai* (1999). Así pues,




» [PS2] Detrás de *Clock Tower 3* no estaba Human, del mismo modo que tampoco encontraríamos a Scissorman. Pero los asesinos de este juego son colosales.

» [PC] Hifumi Kono firmó en 2016 un *NightCry* que sigue a pies juntillas las premisas y el espíritu de *Clock Tower.* Y también hay tijeras de por medio.




» [PC] *Remothered* empezó siendo un remake amateur de *Clock Tower.* Ya desmarcado de esa idea, el juego ha adquirido su propia personalidad.

Human traspasó las funciones de dirección a toda una leyenda del software nipón como es Yutaka Hirata, responsable en su momento de dirigir clásicos como *Wonder Boy in Monster World* o los notables *F-Zero* que salieron en Game Boy Advance. En la producción estaría Yuichi Kobayashi, cuyo currículum también está compuesto de obras tan llamativas como *Silent Hill 2, Castlevania: Lament of Innocence* o el mismísimo *Snatcher.* ¿Qué podía fallar?

Desgraciadamente, *Clock Tower: Ghost Head* (publicado en Estados Unidos como *Clock Tower II: The Struggle Within*) no tuvo la recepción de sus predecesores, y la crítica norteamericana lo vapuleó de mala manera. El nuevo guión, que nada tenía que ver con el universo planteado por Kono con su Scissorman, resultaba confuso debido a un factor narrativo ciertamente torpe, del mismo modo que la inclusión de una protagonista con doble personalidad (poseída por un espíritu maligno) no terminaba de conjugar con unos puzles poco intuitivos. Y la aventura, cuya mecánica apenas añadía nada nuevo a lo ya conocido, comenzaba genial, con esa siniestra niña (la prima Stephanie) que no paraba de incordiarnos con su diabólica risa…

A este *Clock Tower* al final le ocurrió lo que a las malas películas de terror con cierto empaque: se convirtió en un juego de culto. Pero este detalle no salvó a Human Entertainment a la que las fuertes inversiones de cara a mantener unos altos valores de producción en las plataformas de 32 y 64 bits no terminaban de compensar los escasos beneficios de sus últimas producciones. En el año 2000 entraron en bancarrota, y de la misma manera que sus componentes se desperdigaron formando nuevas empresas (como Grasshopper Manufacture, Spike y Nude Maker), las franquicias más importantes de Human fueron a parar a las manos de terceras compañías.

*Clock Tower* cayó en manos de Sunsoft, que en diciembre del 2002 firmó junto a Capcom un *Clock Tower 3* que no dejó indiferente a ningún usuario de PlayStation 2. Los fans de la serie esperaban esta nueva entrega como agua de mayo, y más aun sabiendo los nombres que estaban detrás de este episodio, siendo especialmente relevante la dirección de las cinemáticas por parte de Kinji Fukasaku, responsable de films de culto como *Battle Royale* o *Tora! Tora! Tora!* (Fukasaku falleció justo un mes después de que el juego se pusiera a la venta a la edad de 72 años). Pero *Clock Tower 3* no parecía un *Clock Tower,* por mucho que Alyssa Hamilton (un personaje muuuuy similar a la Alyssa Hale de *Ghost Head*) tuviera que enfrentarse a unos temibles asesinos en serie. Cierto es que algunas escenas eran escalofriantes, subiendo el listón en cuanto a lo más crudo que se puede ver en videojuego alguno, pero cuando Alyssa sacaba su arco mágico al más puro estilo *Sailor Moon* para sentenciar a los malvados, toda la magia, y nunca mejor dicho, que proporcionaba la indefensión en los viejos *Clock Tower* se iba al garete. Ni siquiera la presencia de unos hermanos armados con tijeras era capaz de hacernos olvidar semejante despropósito.

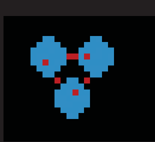
Es lícito decir que *Clock Tower 3* no era un mal videojuego… pero los fans no aceptaban que perteneciera a la saga. Sin embargo, esa esencia que se echaba en falta sí que la tenía *Demento,* lanzado en 2005 para PlayStation 2 y conocido en occidente como *Haunting Ground.* También desarrollado por Capcom, esta historia contenía todos los ingredientes que definen a *Clock Tower,* mostrando una protagonista tan desamparada como indefensa ante unos perturbados muy en la línea de los definidos en su momento por Hifumi Kono. Triste es que su calidad no fuese valorada justamente en su momento, siendo ahora un ejemplar muy cotizado en el panorama actual de la compra-venta.

Por lo demás, poco más se puede decir de *Clock Tower* como franquicia, si bien en estos últimos meses hemos podido comprobar cómo el espíritu de esta fantástica saga está más vivo que nunca. Por un lado, el mismísimo Hifumi Kono ha publicado para PC (y en breve para iOS, Android y PS Vita) *NightCry,* una aventura que sigue a pies juntillas todos y cada uno de los esquemas del *Clock Tower* original, con un asesino sobrenatural con tijerazas en ristre y todo… y ojo, diseñado por Masahiro Ito, el genio detrás de Pyramid Head y otros tantos monstruos del universo *Silent Hill.* Aún con sus fallos, y con un aspecto encantadoramente arcaico, se trata de un producto recomendable para los fans. Y en breve, los italianos de Darril Arts publicarán para PC, PlayStation 4 y Xbox One *Remothered,* una terrorífica aventura que, para que os hagáis una idea, se proyectó inicialmente como un remake del primer *Clock Tower.* ¡Si es que en el fondo nos gusta sufrir! *

# GUÍA PRÁCTICA DE...




## 1982 FUE UN GRAN AÑO EN LAS SALAS RECREATIVAS. TÍTULOS COMO SCRAMBLE CREARON ESCUELA, PERO UNA NUEVA GENERACIÓN DE JUEGOS ESTABA SUPERANDO LOS LÍMITES... ¡SÚBETE AL BUGGY, ES LA HORA DE MOON PATROL!



**La vida no es sencilla cuando te toca ser oficial de policía en Luna City.** Lejos de tu hogar, atrapado en el inhóspito satélite... Aunque las cosas empeoran aún más cuando te asignan al Sector Nueve, territorio de algunos de los delincuentes más peligrosos del sistema solar. Afortunadamente, tienes la ayuda de un avanzado buggy lunar de seis ruedas.

El buggy exclusivo de *Moon Patrol* es una maravilla tecnológica. Especialmente adaptado a las duras exigencias de la superficie lunar, cuenta con tres súper ejes de amortiguación independiente que se adaptan a la perfección a este irregular terreno. Las seis ruedas poseen una característica especial: pueden impulsar al buggy hacia arriba suspendiéndolo en el aire gracias a la baja gravedad de la luna, algo que resultará muy útil para evitar cráteres y otros peligros de la superficie. Asimismo, el vehículo está muy bien armado. Además del cañón delantero, puede disparar simultáneamente misiles hacia arriba. Estas armas van a resultar totalmente necesarias, ya que los villanos del sector poseen una gran flota de naves espaciales de todo tipo, con las que intentarán volatilizar a nuestro impetuoso oficial de policía. Dos de ellas, la nave espacial clásica y el platillo volante, arrojan misiles que pueden ser evitados o destruidos. La tercera, una extraña colección de orbes en constante mutación, lanza poderosas bombas delante del buggy, creando nuevos cráteres. Pero eso no es todo... también encontraremos enemigos en tierra, como




» [Arcade] La ciudad de *Moon Patrol*, tenuemente iluminada, en parte, por la luz del sol.



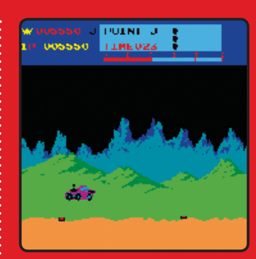

## EXCURSIÓN POR LA LUNA

Cómo sobrevivir a una excursión por el satélite...



### UNA 'ROLLING STONE'

■ Numerosas pendientes salpican el paisaje lunar y aunque están exentas de cráteres, tendrás que evitar una buena cantidad de rocas rodantes. Pueden ser destruidas disparando, pero una buena ración de saltos también resulta eficaz. En niveles avanzados sufrirás patrones rocosos realmente endiablados.



### ENEMIGO MÍO

■ Un pequeño roce con estas minas resplandecientes y nuestro buggy esparcirá sus seis ruedas. Hay que aproximarse con precaución ya que el espacio entre estos dispositivos es mínimo a veces. Este pasaje debe ser gestionado a baja velocidad y controlando el salto en el aire.

### CRÁTERES A LA CARTA

■ Estos UFO triangulares lanzarán bombas para originar cráteres en la trayectoria del buggy. Pueden ser tremendamente problemáticos en niveles posteriores cuando unen fuerzas con otras amenazas volantes, así que trata de borrarlos del cielo lo antes posible para evitar el caos reinante.



### SALTAR ES DIVERTIDO

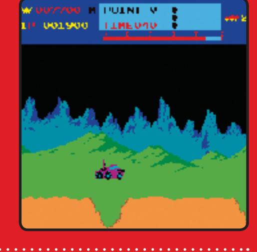
■ Saltar en *Moon Patrol* no es solo maravillosamente preciso sino también una defensa vital frente al relieve lunar. Dominar el bello arte del salto e incluso controlar el buggy en el aire es fundamental para sobrevivir. ¡Y por favor, no saltes de forma gratuita, nunca sabes lo que aparecerá en el camino!





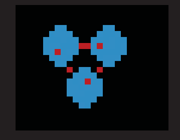
### MUERTE EN EL CIELO

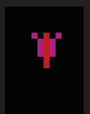
■ Estos dos OVNIS lanzan bombas más premiosas que irán dirigidas al buggy, y que pueden ser anuladas por un tirador experto y arriesgado. En niveles posteriores, cuando los UFO se congregan arriba, habrá que combinar disparos y acciones evasivas para sobrevivir. Lo mejor, variar la velocidad.

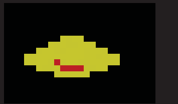


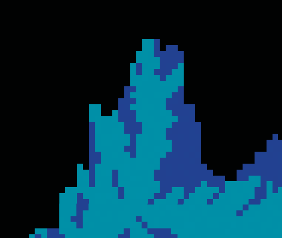
### GEÓLOGO A LA FUERZA

■ Tan peligrosa como los enemigos volantes resulta la superficie lunar y sus sedimentos. Cómo gestionar cada tipo de roca es clave: las pequeñas son difíciles de disparar, mejor salta. Las más grandes también pueden ser saltadas, pero a veces duplican su tamaño. Lo mejor es dispararlas.

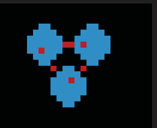












## COLECURIOSIDAD

**Hablamos con Matthew Householder, autor de la versión final, pero originalmente inédita, de *Moon Patrol* para ColecoVision**



**¿Cómo te involucraste en *Moon Patrol*?**

Había sido contratado por Atari para unirme al grupo interno de desarrollo de juegos para ColecoVision. Atarisoft [la división de Atari que publicaba juegos para otras máquinas] era nuestro sello y fui asignado para convertir el arcade *Vanguard*. Pasé un mes aprendiendo el hardware de ColecoVision y el sistema de desarrollo ZAX Z80, y durante ese tiempo diseñé un motor para scroll de escenarios por software para utilizar en el port de *Vanguard*, ya que ColecoVision no tenía scroll por hardware. Entonces, en septiembre de 1983, me dijeron que dejara eso y convirtiera *Moon Patrol*.

**¿Qué pensaste de *Moon Patrol*?**

Estaba feliz, ya que era mejor juego, pero me di cuenta de que sería una tarea más desafiante también. Pronto apareció una coin-op en la oficina. No se proporcionó código o gráficos, pero tenía las llaves de la máquina y el manual del operador. Jugué durante varias horas al día hasta que puede completar el recorrido 'Beginner' y parte del 'Championship'. luego configuré los switches DIP para poder pausar la máquina mientras jugaba en el modo 'God', lo cual me permitió hacer ingeniería inversa para saber la distancia entre cráteres, cómo eran los OVNIS, cómo se comportaban, a qué altura máxima saltaba el buggy y demás. Empleé herramientas sofisticadas: lápiz, papel y regla.

**¿Cuánto tiempo te llevó?**

Hasta marzo de 1984. Escribí el código, creé los efectos de sonido y plasmé los gráficos. Todo el arte estaba hecho en papel cuadriculado y luego convertido a ojo a hexadecimal cuando lo escribía en ficheros de código ensamblador.

**¿Cambiaste algo del juego original?**

Añadí algunos toques personales. Modelé los gráficos de la primera escena en mi ruta hacia el trabajo, que incluían una serie de montículos aparentemente infinitos y una cordillera costera. También rediseñé el paisaje urbano para tener una imagen más moderna tipo 'Jetsons' en lugar de los sprites naturalistas y orgánicos del original. Utilizaba menos elementos gráficos de esa manera y prefería ese aspecto. La explosión del buggy está más elaborada también, con su nube en forma de hongo y calavera.

**¡Parece divertido! ¿Qué pasó entonces? ¿Por qué no se lanzó el juego?**

Durante mi estancia se rumoreaba que Atari estaba perdiendo un millón de dólares al día. Se difundieron rumores de que los juegos de Atarisoft dejarían de publicarse después de cierto juego, así que añadí rápidamente una pantalla de presentación y le sometimos a pruebas. Entonces se estancó y en mayo de 1984 Atarisoft cerró. Afortunadamente guardé la imagen ROM y mis documentos de diseño, y luego apliqué algunos cambios. En 2014, una versión remozada de *Moon Patrol* fue fabricada y distribuida por fans. ¡Tengo una copia!



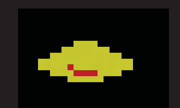

» [ColecoVision] La versión para ColecoVision de *Moon Patrol* salió a la luz en 2014. Una auténtica pena no disfrutarla antes...

> **"Jugué durante varias horas al día hasta que pude completar el recorrido 'Beginner'"**
> Matthew Householder

▶ tanques amarillos y coches volantes. Tendrán que ser abatidos o esquivados, o complicarán la vida al voluntarioso oficial. Y no acaba aquí la cosa, los enemigos han colocado minas en diversos sectores y tienen la costumbre de lanzar rocas hacia el buggy cuando sube por pendientes. Y la luna tampoco está de tu parte, amigo: algunos cráteres están habitados por plantas volcánicas que intentarán apresar al buggy cuando salte sobre ellos. No se trata de una patrulla ordinaria, ¿verdad?

**M*oon Patrol* fue lanzado como coin-op en 1982 por Irem, y Williams gestionó la distribución en Occidente.** Se cree y supone que fue diseñado por Takashi Nishiyama (*Kung-Fu Master*), y junto a *Jungle Hunt* de Taito fue uno de los primeros juegos de desplazamiento horizontal en incluir scroll parallax o de paralaje. Cada uno de los tres planos de scroll se desplaza a diferente velocidad, transmitiendo una excelente sensación de profundidad, a pesar de que la mayoría de la acción transcurre en la zona inferior de la pantalla. El juego consta de cinco etapas marcadas por una serie de checkpoints alfabéticos. Cada sección está compuesta por cinco letras, excepto la última que tiene una letra extra. No solo marcan el progreso del jugador, sino también el punto de reinicio en el caso de perder una vida/buggy. El display que se encuentra sobre la pantalla de juego contiene todos los datos necesarios: el time line con su mini mapa, marcador, número de vidas restantes, así como tres indicadores de

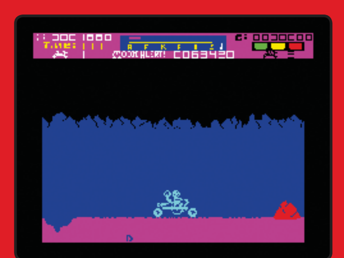






## LUNAS Y VEHÍCULOS CLONADOS

¿No puedes pagar la licencia oficial? ¡Pues modifica el juego aquí y alla´y ya está!










### MOON ALERT

ZX SPECTRUM

■ El tempranero título de Ocean Software copió el esquema establecido por el *Moon Patrol* original y añadió varios elementos propios. El buggy parte de un cohete accidentado y se enfrentará a un relieve lunar más accidentado, así como algunos enemigos de nuevo diseño bien animados.

### JEEP COMMAND

COMMODORE 64

■ A diferencia de Spectrum, Commodore 64 sí contó con una conversión oficial, pero eso no detuvo la aparición de clones. Reemplazar el buggy por un jeep y la luna por la Tierra disfrazó ligeramente sus intenciones, pero sus orígenes son demasiado obvios. No disparaba hacia arriba pero sí hacia atrás.

### MOON BUGGY

COMMODORE 16

■ El clon de Anirog de *Moon Patrol* fue bastante descarado a la hora de imitar el original, excepto por las limitaciones de hardware del Commodore 16. Es una correcta representación del arcade, aunque el buggy tiene forma pajaresca y el efecto de sonido del disparo es totalmente irritante.

### CASEY JONES

ZX SPECTRUM

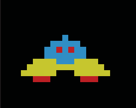
■ Este es muy grotesco. *Casey Jones* es obviamente un clon de *Moon Patrol*, pero que sustituye al famoso buggy por... ¡un tren! Afortunadamente la antigua locomotora puede saltar y disparar pero el juego es ridículamente difícil, a pesar de contar con simpáticos enemigos del tipo *Jet Set Willy*.

colores que advierten al jugador del peligro. El LED superior indica ataques inminentes desde el cielo, el central proximidad de minas y el inferior un ataque desde atrás. Al final de cada sección, el jugador será recompensado por la rapidez a la hora de completar el nivel, recibiendo bonus por cada segundo extra por debajo del promedio. Combinar velocidad, destreza y puntería será esencial para obtener el mayor número de puntos.

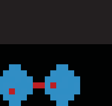
La mayoría de los peligros de *Moon Patrol* pueden gestionarse esquivando o disparando. La amenaza más común es la roca lunar básica, tan simple y feucha como peligrosa. Están agrupadas en tres categorías: la roca grande estándar que eliminarás de un disparo o saltarás sobre ella; una versión doble que requiere dos disparos o ese recurrente salto mejor medido, y un pequeño pedrusco que a pesar de su tamaño puede desmontar las llantas y el chasis del buggy; ►

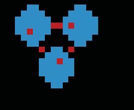



» El flyer de la recreativa de *Moon Patrol* luce tan condenadamente épico que hace que sientas una gran excitación por jugar.

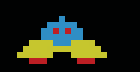












# CONVERSIONES LUNARES





## APPLE II

■ Que la acción se ralentice al coincidir varios sprites y una melodía discordante arruinan lo que podía haber sido una conversión correcta. El buggy está bien hecho y los escenarios bien recreados. Y, al igual que el original, la detección es dudosa, algo que a veces beneficiará al jugador.



## COLECOVISION

■ La versión ColecoVision de Matthew Householder vio la luz del sol hace muy pocos años. Es un port realmente admirable, resulta una auténtica lástima que no saliera a la venta. A pesar de algunos gráficos extraños, imita de maravilla el arcade y su scroll. La ciudad lunar posee un look más moderno.



## SORD M5

■ Si exceptuamos la versión arcade, este port para el ordenador Sord M5 cuenta con la interpretación más festiva de la melodía de *Moon Patrol*. Publicado, en teoría legítimamente ya que menciona a Irem en la carátula, por Takara, es una buena versión que se inventa un poco el escenario.

## ATARI 2600

■ Una conversión decente a la que se juega muy bien. El buggy no se parece en nada al original (es incluso más elegante éste), pero muchos elementos del juego permanecen, aunque la similitud de las bombas enemigas con los disparos del jugador no ayuda mucho. ¡Ah, y las rocas parecen cacas de perrete!



## COMMODORE 64

■ El port de C64 es un juego excelente, aunque carece de cierta finura gráfica. Si bien carece del escenario de la ciudad, el scroll parallax está bien emulado, el buggy se controla de maravilla y la acción es rápida e intensa. Tan duro y divertido como el original y con unos poderosos efectos de sonido.



## TI-99/4A

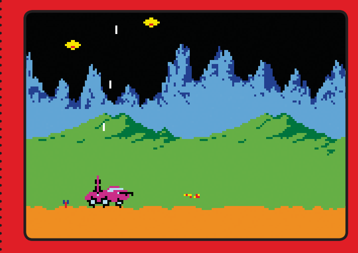
■ Vale, el buggy es muy mono, pero además de esta pequeña licencia gráfica, es un port razonablemente fiel a la coin-op para el ordenador Texas Instruments. De nuevo, la pantalla se estrecha y los marcadores están en la zona inferior, pero aún así es un muy loable intento de recrear la odisea lunar.





## ATARI 5200

■ Excepto por el torpe intento al recrear el icónico buggy, estamos ante una versión notable de *Moon Patrol*. Los gráficos, especialmente los parajes montañosos, son casi superiores a los del arcade y el juego es bastante rápido, lo que genera algunas frustraciones también. Pero… ese buggy.



## GAME BOY COLOR

■ Lanzado como parte de una recopilación de coin-ops legendarias junto a *Spy Hunter*, la Game Boy Color se portó de maravilla al convertir ambos títulos, a pesar de cierta falta de nitidez en el apartado audio. Un gran regreso en formato portátil muy a tener en cuenta para los coleccionistas de mitos.



## VIC-20

■ Hay muy poco que recomendar en el port de Atarisoft de *Moon Patrol* para Vic-20. La mayor parte del escenario desaparece y el desarrollo es tan lento y claustrofóbico que no resulta agradable. Además el pobre buggy emite un desagradable e incesante sonido del que se podía haber prescindido perfectamente.

## ATARI 8-BIT

■ No es tan rápido como la versión de Atari 5200, lo que vino bien al *Moon Patrol* de los Atari de 8 bits en términos de jugabilidad. Sigue siendo difícil, pero es muy divertido de jugar pese a carecer de mucha semejanza gráfica con el arcade. Se agradece el intento de recrear la ciudad lunar y el parallax.



## MSX

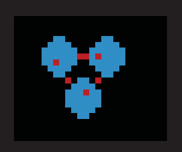
■ Si bien incorpora algunos elementos extra como un conductor del buggy -de color blanco nuclear-, que sale despedido antes de explosionar, la versión MSX tiene problemas a la hora de recrear el ritmo y jugabilidad de la coin-op. La ciudad amarilo chillón y el scroll a martillazos tampoco ayudan.



## ZX SPECTRUM

■ Este port inédito para ZX Spectrum se ha recuperado recientemente y está disponible online. Visualmente es bastante bello pero es tan insufriblemente lento que los momentos de diversión que destila son escasos. Quizá no salió a la venta debido a la retirada de Atarisoft del mercado de Spectrum...





## ATARI ST

■ Convertir un arcade de 1982 para el nuevo y potente ordenador de Atari debió parecer una buena idea para alguien. Es una gran conversión, casi pixel perfect, aunque lenta en determinados momentos. ¿Es necesario jugar a un ancestral arcade en tu recién estrenado ordenador de 16 bits? Quizá sí, quizá no.



## PC

■ Al igual que la versión VIC-20, la de PC abandona toda pretensión posible de intentar imitar el innovador scroll parallax del arcade original. En su lugar tenemos un relieve montañoso tristón, un buggy de gran tamaño y una luna que parece Marte. Sonido pobre y parpadeo de sprites rematan la faena.




desgraciadamente, es tan diminuto que será difícil abatirle con el cañón. Los cráteres también salpimentan el paisaje y no hay muchas opciones posibles: saltar y tener cuidado de no dejar que ningún neumático roce el cráter ya que nuestro buggy sería destruido. Las minas también deben ser evitadas con el salto y el espacio entre ellas es a veces minúsculo, lo que requerirá de habilidad y velocidad precisas para posicionar el buggy correctamente antes del próximo salto/mina. Los tanques ofrecen menos amenaza que las naves espaciales pero están colocados con mucha mala leche y suelen disparar en el peor momento posible. Finalmente está el enemigo más facilón, el coche volante. Acechando tras el buggy, este inquietante vehículo desarmado esperará unos segundos antes de avalanzarse sobre nosotros, sin importarle lo más mínimo la potencial colisión autodestructiva que genera. Tendremos que saltar a tiempo y de paso dispararle para recibir un bonus.

**Al igual que muchas recreativas de la época, *Moon Patrol* es un juego de pulverizar récords, aunque tiene una curiosa forma de emplear el continue...** Si perdemos todos nuestros vehículos/vidas podremos continuar normalmente, alimentando la máquina con más monedas. Pero no somos capaces de recordar otros títulos que mantengan el score del jugador después de ejecutar el continue, lo que hacía que las mejores puntuaciones las lograsen los ricos del barrio en vez de los más hábiles. Después de completar el recorrido 'Beginner' llegaba el, curiosamente denominado 'Championship' que se repetía continuamente.

Como arcade temprano, los ports de *Moon Patrol* fueron apareciendo lentamente, siendo la





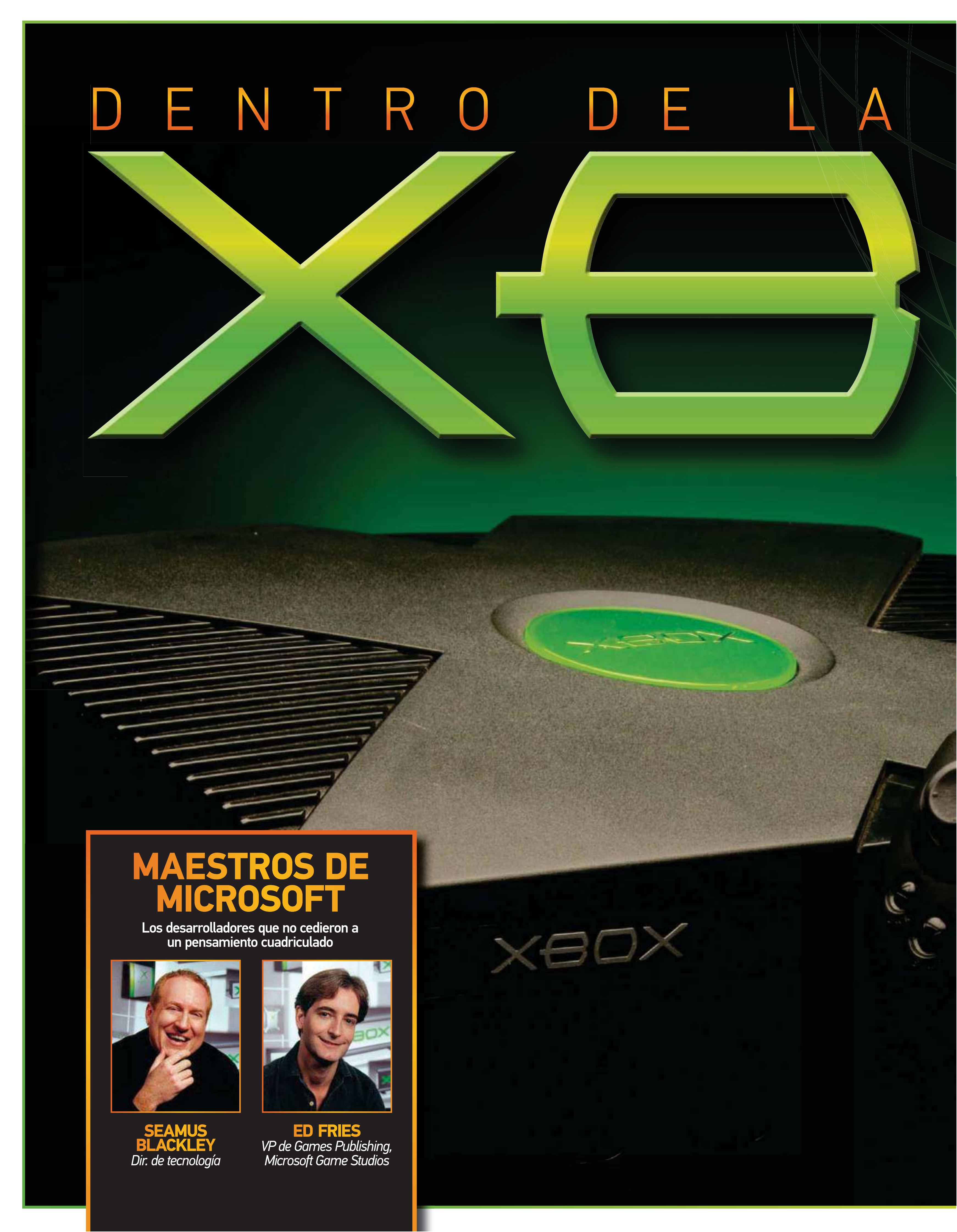


» [Arcade] El buggy con suspensión independiente está a punto de explosionar por haber dado con sus neumáticos en este cráter...

> **"Rediseñé el paisaje urbano para tener una imagen más moderna tipo 'Jetsons'"**
> Matthew Householder

mayoría de ellos controlados por Atarisoft. Esto significaba, naturalmente, que el título aparecería en la mayoría de los formatos domésticos de Atari: 2600, 5200 y ordenadores de 8 bits. Se lanzaron versiones de Atarisoft también para Commodore 64, VIC-20 y PC, e incluso una adaptación para Atari ST varios años después subtitulada como *A Lunar Combat Mission*. El ZX Spectrum se quedó sin él, Atarisoft realizó su conversión pero, por causas desconocidas, nunca fue publicada. Aunque no importa, al igual que otros clásicos, *Moon Patrol* tuvo el honor de recibir varios clones, siendo *Moon Alert* de Ocean Software el más acertado.

Nunca será tan popular como *Space Invaders* o *Pac-Man*, pero *Moon Patrol* dejó una gran huella en la historia de las coin-ops. Presentó la innovación tecnológica del triple scroll parallax y su simple, a la par que intensa, mecánica aseguró que las máquinas devorasen las monedas de los inquietos bolsillos de los oficiales de policía virtuales de Luna City. ★




# DENTRO DE LA XB

## MAESTROS DE MICROSOFT

**Los desarrolladores que no cedieron a un pensamiento cuadriculado**

**SEAMUS BLACKLEY**
*Dir. de tecnología*

**ED FRIES**
*VP de Games Publishing, Microsoft Game Studios*




# MICROSOFT ES UNO DE LOS TITANES DE LOS VIDEOJUEGOS ACTUALES PARA CONSOLA, PERO NO SIEMPRE FUE ASÍ. NICK THORPE HABLA CON LOS HOMBRES DETRÁS DE LA MÁQUINA Y SUS JUEGOS PARA AVERIGUAR CÓMO LA COMPAÑÍA DE WINDOWS INVADIÓ LOS SALONES DE CASA...

**La idea de Microsoft haciendo una consola de videojuegos en 1999 era una puta ridiculez".** Este recuerdo de Seamus Blackley no es del todo incorrecto, pero la verdad es que semejante concepto suena hoy a prehistoria. Microsoft está establecida en la industria con una firmeza que pronto será comparable a incursiones en el mundo del hardware como las de Sega o Atari, así que es fácil olvidar aquella época en la que los periodistas se preguntaban abiertamente acerca de cómo una compañía tan 'poco guay' como Microsoft podía hacer una incursión de éxito en el negocio del entretenimiento. Pero Xbox triunfó gracias a la entrega de los jugadores, un acercamiento claro al desarrollo de juegos y una sartenada inmensa de dinero. Nunca ha habido mejor momento para conocer la consola que hoy gracias a lo económico de sus juegos en la actualidad.

La historia de Xbox arranca con Seamus Blackley, que a finales de los noventa estaba en Microsoft a cargo del apartado gráfico de entretenimiento en Windows (esencialmente, haciendo que el multimedia y las aplicaciones para jugar funcionaran). "Sony anuncia PlayStation 2, y dicen que va a sustituir el PC," recuerda este veterano. "Yo conocía la hoja de ruta de todos los fabricantes de tarjetas (3DFX, Nvidia, ATI). Mientras viajaba en avión para visitar a mi

# XBOX

novia, que por entonces vivía en Boston, me di cuenta de que los planes de todos estos tíos que fabricaban tarjetas iba a superar en rendimiento, con mucho, a lo que hacía Playstation." El único problema para Seamus era la propia plataforma. "Por entonces llevaba años haciendo juegos para PC. Tienes que ceñirte al mínimo común denominador, no puedes hacer un juego que emplee el rendimiento máximo de cualquiera de sus componentes, mientras que en consola tienes un solo objetivo de hardware."

El atractivo de una sola plataforma era algo que Blackley llevaba considerando en su reciente historial como desarrollador. "No tenía nada que perder pero a la vez estaba muy implicado con el tema, porque había tenido un titánico y horrible fracaso con el juego *Trespasser*," apunta Blackley. Este derivado de *Jurassic Park* era muy ambicioso: sus escenarios, motor de físicas y técnicas de renderizado iban mucho más allá de lo habitual en 1998, pero fue lanzado muy precipitadamente y requería un PC monstruoso para funcionar correctamente. Junto a los ingenieros de DirectX Kevin Bachus, Ted Hase y Otto Berkes, Blackley trazó un plan para crear una consola "DirectX Box". "Nuestra meta era crear una caja para desarrolladores, porque todos nosotros lo éramos," explica Blackley.




» [Xbox] En vez de ports de PC, desarrolladores de Microsoft como FASA Studio hicieron nuevos juegos, como *Crimson Skies*.

> "En los peores momentos, la gente la llamaba 'Ataúd Box': ¡Tu carrera está en un ataúd si trabajas en eso!"
> Seamus Blackley

**En vez de usar los componentes customizados de sus competidores, el equipo decidió emplear elementos más genéricos de PC en el diseño del hardware.** "Por entonces, todo el mundo hacía juegos en PC. Todos los de Playstation, incluso los de Nintendo se desarrollaban en PC. Luego se compilaban para otra plataforma, pero el PC tenía todas las herramientas," explica Blackley de la filosofía tras esta elección. "Así que la idea, de gran sencillez, fue: ¿si lo usamos como plataforma-objetivo, por qué no empleamos también esa arquitectura? Es muy trivial y nada se inmiscuye en tu objetivo. Si lo logramos, tendremos una gran ventaja a la hora de hacer mejor contenido, y en un negocio basado en el contenido, eso es una victoria."

Para conseguirlo, el equipo de DirectX tuvo que trabajar con la división de juegos de Microsoft. "Adoro los juegos, y dejé el apartado de *Office* para centrarme en los juegos," recuerda Ed Fries, antiguo vicepresidente de la división lúdica de Microsoft. "Había trabajado cuatro años haciendo crecer el negocio de los juegos de Microsoft en PC y nos había ido bien, así que comenzamos a pensar cómo crecer más y más rápido. Eso implicó acariciar la idea de meternos en el mundo de las consolas, donde no habíamos hecho nada aún. Así que eso es lo que tenía en la cabeza cuando los chicos de DirectX entraron en mi despacho y propusieron la Xbox." Fries pronto se vería como parte del equipo, dirigiendo el trabajo de desarrollo interno de software de Xbox, y después del lanzamiento, como responsable de las relaciones con los third-parties.

Vender la visión de Xbox no era tan fácil, en parte porque Xbox como aparato de entretenimiento no encajaba con la cultura de la compañía de vender software para profesionales. "Uno de los mayores problemas que tuvimos fue en la propia Microsoft," explica Blackley. "Dijimos 'Eh, vamos a hacer esta consola de juegos,' y cada uno de los tíos de Microsoft que habían estado trabajando en sistemas operativos replicaron 'Claro, Windows para el salón: tendremos que ir actualizándolo,' a lo que nosotros respondíamos cabreados, 'No, está ya preparado para funcionar, así no es como funciona este negocio.' Tuvimos que explicarles que con las consolas vendías contenido, y sacabas dinero de ahí, no del sistema operativo." Blackley y el equipo de Xbox tendrían que luchar una gran batalla contra el miedo corporativo al cambio, y pronto descubrieron que la mejor forma era fingir que en realidad esa guerra no existía. "Había mucha gente que decía que sería un Windows para el salón, y decidimos no discutirlo: dejamos que lo creyeran porque eso nos ayudaría. Desde nuestra pequeña tribu rebelde sabíamos que no llegaría a haber un sistema operativo."






» Seamus Blackley afirma que Bill Gates, aquí mostrando la Xbox, fue clave para la aceptación interna de la consola.



» [Xbox] *Halo 2* generó unos monstruosos $125 millones en ventas.

Aunque una batalla interna en la compañía era esperable, más sorprendente fue el hecho de que, pese al poder y los recursos de la casa, la propia industria del videojuego también fue escéptica a las posibilidades de Microsoft en el mercado de las consolas. "Los primeros meses, Xbox consistió en Kevin y yo yendo a presentar el proyecto a desarrolladores," recuerda Blackley. "Teníamos una reunión con el presidente de una de las grandes compañías japonesas. Me dijo que Xbox iba a ser un fracaso, que yo era incapaz de que Microsoft lo lograra, y que nadie creería que Microsoft lo iba a conseguir." No fue la única respuesta hostil que recogió Blackley, como demuestra otro incidente con un gran estudio canadiense. "Los directores del estudio me llevaron aparte y me dijeron que no podía hacer la presentación porque no creían que Microsoft consiguiera poner en pie una consola. La gente estuvo esperando cuarenta minutos mientras me avasallaban."

**Cuando se les dio luz verde, el grupo tuvo que competir con obstáculos dentro de Microsoft, como el intento de convertir el proyecto en Web TV, una tablet y otros artilugios que estaban más cerca de la zona de confort de Microsoft... Así como varios intentos de matar el proyecto.** "Cuando peor pinta tenía, la gente lo llamaba 'Ataúd Box'," recuerda Blackley. "¡Tu carrera está en un ataúd si trabajas en eso! La gente me decía esto y yo les replicaba 'No, va a tener éxito' y entonces conducía hasta casa llorando".

Lo que impidió, en última instancia, que ▶




» [Xbox] Rare utilizó la potencia de Xbox para hacer que Conker fuera más peludo que nunca.

# P&R: PHILIP OLIVER & ANDREW OLIVER

**Los jefes de Blitz Games recuerdan la creación del primer juego publicado en Xbox.**




## ¿Cómo conseguisteis el trabajo de desarrollar *Fuzion Frenzy* para Microsoft?

**Philip:** Cuando Microsoft pensó en entrar en el mercado de las consolas, decidieron con buen juicio contactar con la mayor cantidad posible de desarrolladores de todo el mundo. Blitz Games estaba creciendo muy rápido y ganándose una gran reputación como desarrolladora de juegos comerciales, divertidos y basados en personajes. Microsoft quería llegar a las tiendas con una gran variedad de juegos first-party que apelaran a distintos tipos de jugadores, y uno de los huecos que intentábamos cubrir era el de los party games. Nos encajaba y nos invitaron a hacerles una propuesta.



» [Xbox] Diseñado como respuesta a los party games tipo *Mario Party*, *Fuzion Frenzy* vendió lo suficiente como para generar una secuela.

## ¿Qué ventajas y desventajas tenía el hardware de Xbox comparada con su competencia?

**Andrew:** Realmente era un PC estándar en una caja. Lo que significaba que era muy familiar, muy fácil de desarrollar para la consola, especialmente para estudios que venían de programar en PC. De hecho, Microsoft dijo a los desarrolladores que empezaran a escribir código con especificaciones altas de PC y controladores estilo consola.

## ¿Cuánto tiempo llevó el desarrollo de *Fuzion Frenzy*?

**Philip:** Supimos que Microsoft quería lanzar la consola en verano del año 2000 y les presentamos la idea de Blitz Party en otoño. En noviembre y diciembre reunimos el equipo y empezamos con el diseño. Para conseguir el contrato no solo tenía que ser un gran juego, sino que lo teníamos que tener listo para masterizar a finales de agosto de 2001. Microsoft nos aseguró que serían rápidos por su lado, así que pusimos a los desarrolladores a hacer minijuegos, porque solo teníamos diez meses de tiempo.

## ¿Cómo creasteis los videojuegos de *Fuzion Frenzy*?

**Andrew:** Teníamos un equipo de unas 35 personas y los dividimos en tres sub-equipos. En cada uno de ellos emparejamos grafistas con programadores y los hicimos crear un prototipo de juego a la semana durante dos meses. Con nuestro productor de Microsoft, Gordon Hee, escogimos los que mejor funcionaban. La siguiente fase fue trabajar en esos prototipos para convertirlos en juegos más pulidos, con buena IA. Fue un desarrollo en paralelo bastante gordo, pero funcionó muy bien y dio como resultado 45 minijuegos y el metajuego. *Fuzion Frenzy* fue el primer juego masterizado para Xbox.. ¡De hecho llegó a las tiendas una semana antes que la propia Xbox!



» [Xbox] *Fuzion Frenzy* es retrocompatible con Xbox One y, claro está, la Xbox One X que llegó el pasado noviembre a las tiendas.

## ¿A quién iba dirigida la ambientación y personajes de *Fuzion Frenzy*?

**Philip:** Queríamos un estilo consistente vertebrando todos los juegos aunque tuvieran mecánicas muy distintas. Así que mientras diseñadores y programadores hacían prototipos de minijuegos, el equipo de arte trabajaba en personajes y un estilo que ligara todo de forma coherente. Se inspiraron en la escena de skaters y surfers del momento, y decidimos darle un aire de deporte futurista inspirándonos en películas como *Blade Runner* o *Perseguido*. Trabajamos con JD Alley, consultor artístico de Microsoft, para redondear el estilo.

## ¿Qué pensáis del recibimiento de crítica y público que tuvo *Fuzion Frenzy*?

**Andrew:** Creo que la recepción y las ventas, en torno al medio millón de copias vendidas en el cuarto de año inicial, fueron razonables. Obviamente hubiéramos preferido más, pero la baja base de instalación de la consola y el coste de los controladores adicionales limitó su potencial. El equipo continuó con *Fuzion Frenzy 2*, al que se añadió juego online tan pronto supimos del servicio Live. Por desgracia, las ventas lentas del original detuvieron el desarrollo de esta versión.

Más adelante llegaríamos al millón de copias. Estábamos en contacto con nuestro productor y le convencimos de la necesidad de una secuela. Debido a políticas internas en Microsoft, aunque accedieron a desarrollarla, tuvimos que llegar a pujar para comprar los derechos de desarrollo. Finalmente, ganó Hudson Soft, donde usaron muchos de nuestros conceptos para el juego.

Estamos muy orgullosos de *Fuzion Frenzy* y del equipo que lo creó. Aquellos diez meses fueron muy intensos para todos, pero fue divertido, y nos encanta que tanta gente lo disfrutara en su día y que aún hoy lo recuerden con cariño.




# CAZA DE GANGAS

SI QUIERES COMENZAR TU COLECCIÓN DE XBOX DESDE CERO, AQUÍ TIENES ALGUNAS IDEAS...

---

**AMPED**...................... 0.57€

■ Un juego de snowboard, con una libertad de movimientos que no se convertiría en habitual hasta unos años después.

**CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY**...... 1.14€

■ Esta aventura en primera persona propone una historia de fugas de prisiones que permite tanto ataques sigilosos como brutales peleas.

**DEAD OR ALIVE 3**....... 0.57€

■ Frenético juego de lucha con unos gráficos formidables y arenas con múltiples niveles que puedes atravesar con los enemigos.

**FABLE: THE LOST CHAPTERS**................ 0.57€

■ Esta versión Classics del ambicioso RPG de Lionhead tiene más contenido que el original, con áreas extra y más misiones.

**HALO: COMBAT EVOLVED**.. 0.57€

■ Este FPS fue, él solo, responsable del éxito de Xbox, y al precio al que se encuentra ahora, es una compra imprescindible.

**HALO 2**..................... 0.57€

■ ¡El juego más vendido de la historia de Xbox! Por su precio actual deberías comprar cuatro copias y montar una LAN party viejuna.

**NINJA GAIDEN**........... 1.14€

■ Es duro, pero este hack-and-slash en 3D que revive la franquicia clásica de Tecmo es rápido, estiloso y muy violento.

**PROJECT GOTHAM RACING 2**.................. 0.57€

■ La secuela del juego de Bizarre Creations está a medio camino entre el frenesí arcade y la simulación hardcore.

**TOM CLANCY'S SPLINTER CELL**.......... 0.57€

■ Este clásico del sigilo encuentra en la consola de Microsoft su mejor encarnación gracias a niveles más largos y mayor dificultad.

**TOP SPIN TENNIS**........ 0.57€

■ No te permite reescribir la historia del tenis para que ganen tus héroes, pero eso es casi lo único que no hace este gran simulador.

---

**TOTAL**.......... 6.27€

» [Xbox] *Knights Of The Old Republic* fue una exclusiva dirigida tanto a fans de *Star Wars* como de los RPGs.

▶ el proyecto fracasara, fue el apoyo de la vieja guardia de Microsoft, directamente llegada desde la época de los primeros sistemas Windows. "A mucha gente de aquella época les recordamos los viejos tiempos y nos ayudaron," recuerda Blackley. "Entre ellos estaba Bill Gates, pero también Rick Rashid, que dirigió Microsoft Research, y Rick Thompson, que dirigió el equipo de hardware, entre muchos otros que entendieron el espíritu de la cosa, y nos apoyaron políticamente de formas que yo incluso ni entendía que necesitábamos."

Después de recibir la luz verde, Fries tuvo menos de dos años para poner en pie un catálogo de lanzamiento. A la vez que comisionó juegos a respetados estudios externos, Microsoft puso a Fries a cargo del desarrollo interno, en lo que él afirma que ocupó a toda la gente del departamento. Los equipos responsables de los éxitos de la compañía en PC estaban involucrados, pero por distintos motivos no se recuperaron antiguas franquicias. "No tenía mucho sentido traer de vuelta *Flight Simulator*, pero llegó a considerarse," recuerda Fries. "La gente de Ensemble Studios prestaron atención a *Age Of Empires* y desarrollaron múltiples prototipos para Xbox, pero ninguno de ellos tomó forma. El grupo FASA hizo un montón de contribuciones: *Crimson Skies* es uno de los más recordados de los originales de Xbox, y salió de un juego de PC que el equipo había desarrollado unos años antes." Aunque no fue una decisión consciente, esto acabó de dar a Xbox una identidad apartada de la tradición de juegos de PC.

» [Xbox] *Ninja Gaiden* hizo buen uso de la Xbox, con abundancia de efectos gráficos impresionantes.

## “Por lo que respecta a Bungie, lo aposté todo a Halo… Todo lo que conseguimos con la compra del estudio fue el equipo y Halo”

Ed Fries

Aunque había muchos equipos expertos en juegos en Microsoft, quienes causarían el mayor impacto fueron unos recién llegados, Bungie. El estudio se había ganado una estupenda reputación con *Marathon* y *Myth*, pero pasaba por problemas económicos y estaba en venta. “Apostamos todo a *Halo*,” dice Fries. “Tuve que llegar a un acuerdo con Take-Two, propietarios de una parte de Bungie, que se quedó con todo su anterior catálogo y las marcas del pasado, y yo me quedaba con el equipo y *Halo*.” El prometedor shooter en primera persona ya había sido revelado en PC y Mac, pero Microsoft decidió que sería una estupenda exclusiva para Xbox.

**Pero… ¿Sabía yo entonces que Halo sería una killer app?** En muchos sentidos, no sabíamos qué estábamos haciendo,” confiesa Fries. “Nunca habíamos hecho un juego para consola antes. Estábamos teniendo reacciones muy encontradas: mucha gente decía que *Halo* parecía un juego de PC, pensaban que no era lo suficientemente colorista, los personajes no eran lo bastante caricaturescos. Había una sensación extraña porque cómo veníamos de la tradición de los juegos de PC, se pensaba que este juego nos gustaría a nosotros, pero no al público genérico de consola.” Temiendo que el juego favorito de la oficina no necesariamente gustaría de forma universal, el equipo decidió hacer también una apuesta segura. “A la vez trabajábamos con Lorne Lanning, un tipo con mucho talento cuya franquicia *Oddworld* había tenido mucho éxito en PlayStation,” explica Fries. “Ese era otro juego que nos interesaba mucho, así que lanzamos ambos juegos con una inversión en marketing similar.”

Lo que sí ayudó a todos los estudios fue que era fácil trabajar con el sistema. Ese fue el principal objetivo a conseguir con la consola y, por lo que confirma todo el mundo, lo consiguieron. Chris Sutherland estaba en Rare cuando la compañía hizo la transición de GameCube a Xbox, y recuerda el movimiento como relativamente indoloro. “Tal y como podrías esperar de Microsoft, había muchísima documentación, así que no fue muy duro mudarse de sistema,” recuerda el programador. El antiguo desarrollador de Bizarre Creations Stephen Cakebread también estaba asombrado con el apoyo a desarrolladores, sobre todo en lo que respecta a las herramientas. “Eran un paso adelante significativo con respecto a otras plataformas, y en un momento dado llegaron a superar lo que había disponible en PC,” explica. “Aunque la Xbox tuviera mejor rendimiento que su competencia, creo que el entorno mejorado para desarrolladores es lo que marcó la diferencia.” Fue una gran victoria para el equipo, una que Blackley considera la principal de la plataforma. “Sony y Nintendo trataban terriblemente mal a los desarrolladores,” dice de los años pre-Xbox. “De lo que estoy más orgulloso es de que Sony no tuvo más remedio que crear un departamento de asistencia a desarrolladores.”

Tampoco hizo daño que, en términos de hardware, la Xbox fuera una bestia. El sistema llevaba una CPU de 733MHz Intel Pentium III, una Nvidia GeForce, 64MB de memoria RAM compartida y unidad de DVD. Su disco duro era de 8GB, una novedad en el mundo de las consolas. Y era una gran ventaja, como explica Cakebread: “El disco duro era más rápido que el DVD, con el añadido de que podías cargar a la vez desde disco duro y desde DVD (por ejemplo, niveles de uno y música de otro).” En general, la Xbox tenía las especificaciones de un PC decente (que habría costado el doble que la Xbox de lanzamiento), pero como la consola no estaba obligada a ejecutar Windows y sus desarrolladores no se preocupaban de cubrir sistemas inferiores, el rendimiento para jugar era impresionante.

Cuando la prensa finalmente puso las manos en la consola, las reacciones fueron principalmente positivas, aunque muchos expresaron sus ▶




» Richard Branson vende la primera Xbox de Reino Unido en la Virgin Megastore.



# P&R: MARTYN CHUDLEY

El hombre a cargo de la serie Project Gotham Racing recuerdo el inicio de la saga.

**¿En qué superaba la Xbox a su competencia en términos de rendimiento? ¿Cómo era programar para ella?**
Era un sueño desarrollar para Xbox. La PS2 era poderosísima, pero tenías que trabajar duro para acceder a esa potencia. Con Xbox todo estaba abstraído, permitiendo a los programadores llegar a esa potencia con mucho menos esfuerzo. También había un entorno de desarrollo estable gracias a las herramientas preexistentes de Microsoft para Windows. Nosotros (Bizarre) también teníamos acceso directo a la gente de Microsoft, cien por cien responsables del hardware y el software, y este soporte era estupendo.

**¿Cómo surgió vuestro contrato de exclusividad con *Project Gotham Racing*?**
El contrato de *PGR* fue resultado de un proyecto presentado a Microsoft por Sarah, mi mujer, y Brian Woodhouse (nuestro Director de Desarrollo) para un 'juego estilo F1 en ciudades', como una continuación de *Metropolis Street Racer*. 'Sabíamos' en aquel punto que Dreamcast estaba muerta y que Sega iba a pasar a ser publisher multiplataforma, pero no había manera de que lo reconocieran. Idealmente, habríamos llevado *MSR* a PS2 y Xbox de la mano de Sega, pero no admitían su situación de forma que nos diera tiempo de recuperarnos de algunas pérdidas que teníamos. Después de la presentación, los de Microsoft vieron una demo semicompleta de *MSR* y nos dijeron, '¿Por qué no nos dais *eso*?'

Examinamos nuestro contrato con Sega y vimos que éramos propietarios de todo el código y los datos, y que Sega solo tenía la IP: esencialmente, el nombre *Metropolis Street Racer*. Esto significaba que podíamos hacer un 'homenaje', usando todas las ciudades y nuevos coches que licenciaría Microsoft... ¡Siempre que no lo llamáramos *Metropolis Street Racer*!

**¿Hubo mucha presión para llegar a la fecha de lanzamiento prevista?**
Oh, sí. Fue muy estresante para todo el equipo. Teníamos básicamente 12 meses de desarrollo. Nuestros planes originales comenzaban a finales de 2000, y tenía que estar en las tiendas en noviembre de 2001. Era un plazo ridículo, teniendo que reescribir todo el código, remodelar los coches, crear nuevos elementos, contratar a más gente en el equipo y pasar por múltiples revisiones con hardware de preproducción no lo suficientemente potente.




» [Xbox] Esperamos que en un futuro *PGR* se convierta en uno de los títulos retrocompatibles a través de Xbox One.




» [Xbox] *Project Gotham Racing* fue recibido calurosamente en su debut, con nota de 8/10 de *Edge*, *Game Informer* y *Eurogamer*.

**¿Cómo escogisteis las cuatro ciudades donde se ambientan las carreras?**
Las localizaciones originales (San Francisco, Londres y Tokyo) se escogieron con la ayuda de Sega por ser absolutamente icónicas, visualmente únicas (y mapeables) y cubrir las zonas a las que llegaba la consola. Nueva York fue elegida, también, por su fama mundial y porque era sencillo para nosotros hacer viajes de documentación. De hecho, la portada iba a mostrar el Ferrari F50 frente a las Torres Gemelas, pero debido a los catastróficos eventos del 9/11 tuvimos largas discusiones con Microsoft acerca de si dejarlas (como tributo) o eliminarlas del juego (como finalmente hicimos).

**¿Qué mejoras propuso *Project Gotham Racing* frente a *Metropolis Street Racer*?**
Por lo que puedo recordar, las principales mejoras sobre *MSR* incluían la incorporación de Nueva York y más marcas de lujo (Ferrarri, TVR, etc). Al final, reescribimos el juego por completo desde el código de Dreamcast (todo, no solo el motor). Físicas, mecánica, interfaz, todo. Desde una perspectiva técnica, Xbox nos daba una orden de magnitud de más polígonos (en los coches al menos; las ciudades simplemente se reescalaron donde podíamos, dadas nuestras restricciones de tiempo), efectos de luz (sobre todo reflejos en el coche y el circuito, y clima mejorado) y doblamos el framerate a 60fps. Creo que también hicimos un esfuerzo consciente por hacer un juego más 'mainstream'.

**¿Por qué crees que Microsoft nunca ha hecho un quinto juego?**
Supongo que Microsoft pensó que podían cubrir todos los aspectos del género con sus marcas *Forza* y *Forza Horizon*: no necesitan además un *PGR*, que no es ni un simulador ni un arcade. Creo que si nos hubiéramos quedado con Microsoft en vez de ser adquiridos por Activision, posiblemente habría habido *PGR5*...

Finalmente, en una nota personal, me gustaría añadir que *PGR* no habría podido tener lugar sin nuestro programador Edmund Clay, que tristemente falleció en 2013. Edmund se unió a nosotros para trabajar en *PGR*, y no creo que dejara un área del juego sin tocar, así que fue una influencia inmensa.

> **"Creo que en el entorno mejorado para desarrolladores es donde se marcó la diferencia"**
> Seamus Blackley

reservas con el aspecto de la consola, así como al enorme controlador, apodado 'Duke' por los jugadores. "Deberías ignorar a los agoreros y mercaderes de la muerte que han despreciado la Xbox por adelantado," opinó *Edge* después de probar la consola final. "Es cara, corpulenta y los joypads no son del todo ergonómicos... Pero, por los dioses, es poderosa." Es más, el software que acompañaba a la máquina estaba a la altura. En particular, *Halo* fue recibido como "el juego de lanzamiento más importante en la historia de las consolas" por *Edge* y recibió el cuarto 10/10 de la historia de la revista. Otros críticos quedaron igualmente impresionados, como demuestra su puntuación de 97 en el agregador Metacritic.

**El primer territorio en recibir el sistema fue Norteamérica, el 15 de noviembre de 2001.** Propulsada por la popularidad de *Halo* y la demanda generada como resultado natural de la temporada de vacaciones, la Xbox vendió unas impresionantes 1,5 millones de unidades en la región antes de fin de año. Fue un arranque prometedor para un sistema que afrontaba tanto escepticismo, y Norteamérica seguiría siendo el bastión de la consola durante toda su vida: por cada Xbox vendida en el resto del mundo, Microsoft vendía dos en su continente de origen.

Las cosas no fueron tan de color de rosa en





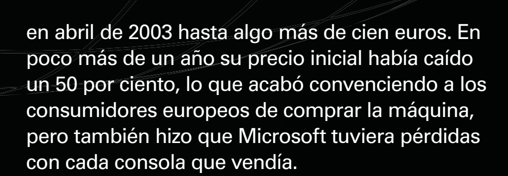
» La gente todavía adora este extravagante prototipo de Xbox. Posiblemente porque el producto final es feísimo.

Japón. Microsoft llevó 250.000 consolas al país para el lanzamiento, y atrajeron a desarrolladores de gran calidad. Tecmo apoyó el proyecto a ciegas y proveyó a la consola con algunas estupendas exclusivas, y Sega hizo lo mismo construyendo su plataforma arcade Chihiro en torno a la consola. Otras fueron más cautas. Capcom, Namco y Konami saltaron a bordo, pero no siempre con sus grandes franquicias: *Resident Evil* y *Tekken*, por ejemplo, nunca llegaron a la máquina. Compañías como Square, Enix y Atlus permanecieron completamente al margen del catálogo. La Xbox nunca superó la percepción de que era un producto fabricado por una compañía extranjera para público extranjero y no cuajó en aquel mercado, vendiendo unas miserables 450.000 consolas a lo largo de toda su vida.

Europa también se reveló como una zona complicada. Xbox llegó haciendo mucho ruido el 11 de marzo de 2002, pero las ventas pronto cayeron y tras solo cinco semanas Microsoft anunció que recortaría el precio de la consola un tercio para igualar el de PlayStation 2. La decisión, comprensiblemente, molestó a los primeros compradores, a los que les ofrecieron dos juegos gratis y un mando para compensar esta caída de precio sin precedentes. Pero sirvió para estabilizar el sistema: durante la semana de la rebaja, las ventas de Xbox se igualaron con las de PS2. El recorte también desató una guerra de precios. Nintendo recortó el de GameCube antes del lanzamiento, y Xbox tendría que seguir bajando



» [Xbox] La facilidad para hacer ports de PC a Xbox aseguró versiones de gran calidad, como *Doom 3*.



» [Xbox] Grandes juegos japoneses como *Panzer Dragoon Orta* no lograron vender la Xbox al público nipón.

en abril de 2003 hasta algo más de cien euros. En poco más de un año su precio inicial había caído un 50 por ciento, lo que acabó convenciendo a los consumidores europeos de comprar la máquina, pero también hizo que Microsoft tuviera pérdidas con cada consola que vendía.

**Microsoft tomó otras medidas para asegurar el éxito de Xbox.** Una de las principales fue la adquisición de Rare, considerado durante mucho tiempo uno de los estudios clave de Nintendo. Un shock para los jugadores de entonces, pero que se había cocido en la trastienda durante un tiempo. "Yo me quedé igual de petrificado cuando se nos acercaron y vimos que había una oportunidad de trabajar con ellos," revela Fries, sorprendentemente. "Tenían un trato interesante con Nintendo. Nintendo poseía el 50 por ciento de Rare, y ni querían vender su mitad ni podían acceder a la otra. Así que tenían este trato en el que Nintendo compra la mitad, y tiene la opción de comprar la otra en un número determinado de años, y si no lo hacen, Rare tiene el derecho de recomprar su mitad a un precio de mercado justo." El contrato había expirado en 2000, pero Nintendo pagó por una extensión de dos años y declinó la oportunidad de comprar la compañía cuando volvió a tener la oportunidad.

La compra de Rare de 375 millones de dólares por parte de Microsoft se hizo pública el 24 de septiembre de 2002, el día después de que el único juego de Rare para GameCube llegara a




» [Xbox] *XSN Sports* fue clave en los primeros años de vida de Xbox, antes de que EA incluyera soporte para Xbox Live.

las tiendas. "Era una decisión que tomaron entre Activision y Microsoft," recuerda Sutherland, que no percibió ningún cambio de enfoque en el estudio tras el trato. "¡Rare quería seguir haciendo el tipo de juegos que había estado haciendo, y ese era también el deseo de Microsoft!" Irónicamente, sin embargo, Rare produjo más juegos para Game Boy Advance de los que hizo para Xbox este tiempo: solo *Grabbed By The Ghoulies* y *Conker: Live & Reloaded* aparecieron para la consola de Microsoft, aunque no fue el único proyecto en el que trabajó Rare. "*Kameo* estaba programándose para la Xbox original, pero acabó llegando a Xbox 360 como título de lanzamiento con una notable mejora gráfica," explica Sutherland.

En noviembre de 2002 Microsoft lanzó su sistema de juego on-line, Xbox Live. El




sofisticado servicio necesitaba conexiones a internet de banda ancha y una suscripción anual, pero estaba muy por delante de la experiencia online descentralizada de PS2 y de la casi ausencia total de juegos online de GameCube. Los jugadores disfrutaron de sesiones estables y relativamente libres de lag, tenían un nombre de usuario para todos los juegos y sistemas para añadir amigos, mandar mensajes e incluso un chat de voz. En noviembre de 2004, el servicio se amplió para incluir juegos descargables que se distribuirían a través del servicio Xbox Live Arcade, y que permitía a los jugadores descargar pequeños juegos exclusivos como *Bejeweled* y *Ms Pac-Man* a precios económicos. Como llegó relativamente tarde en la vida de Xbox, fue un servicio breve, que acogió menos de 30 juegos.

Aunque los jugadores que buscaban juego online sin duda estaban mejor servidos por Microsoft, hay que recordar que entonces, ese era un mercado relativamente pequeño: Xbox Live tenía un millón de suscriptores en julio de 2004 y lo dobló a dos millones en julio de 2005, pero nunca llegaron al diez por ciento de los usuarios totales de la consola. "Creo que Live despegó realmente con 360," dice Cakebread, que apunta a las limitaciones técnicas de la época. "Tener una conexión en la habitación en la que jugabas no estaba al alcance de todo el mundo, aunque la Wi-Fi esté hoy generalizada."




» [Xbox] *Dead Or Alive 3* tenía un aspecto absolutamente espectacular en 2001, y aguanta bien el tipo hoy.

**"Si hubiera sabido lo poderosas que eran Sony y Nintendo, posiblemente me habría rendido y no habría Xbox"**
Seamus Blackley

Para 2004, la Xbox había pasado de ser un chiste en la oficina a un triunfo comercial. Los enormemente populares juegos de *Grand Theft Auto* habían llegado a la plataforma, así como el *Pro Evolution Soccer* de Konami. EA lanzó sus primeros juegos de deportes compatibles con Xbox Live, y en noviembre, *Halo 2* se convirtió en el lanzamiento más exitoso de la historia de la industria del entretenimiento. Pero pese a sus éxitos, la Xbox no tuvo una vida demasiado larga. El 12 de mayo de 2005, tres años y medio después del lanzamiento de Xbox, Microsoft reveló que Xbox 360 llegaría ese mismo año. El mismo día, Nvidia anunció que Microsoft había dejado de encargarles la CPU de Xbox y que el 1 de agosto dejaría de fabricarse la consola. Aún habría lanzamientos en 2006 gracias a los desarrolladores third party, e incluso algún juego anual de deportes en 2007. El último juego de Xbox sería *Madden NFL 09*, que salió en agosto de 2008, y el Xbox Live original cerraría el 10 de mayo de 2010 (semanas después de la fecha oficial, el 15 de abril, gracias a unos entregados fans de *Halo 2*).

**A pesar del empuje de Microsoft como compañía y de su considerable inversión financiera, la Xbox se tuvo que conformar con la segunda plaza en esta generación.** "Si hubiera sabido lo poderosas que eran Sony y Nintendo, posiblemente me habría rendido y no habría Xbox," admite Blackley. Se vendieron 24 millones de Xbox, superando a GameCube por apenas 2 millones de unidades, pero quedando muy atrás de los 155 millones de PlayStation 2 que vendió Sony. Aún así, Microsoft sacó unas cuantas cosas en claro: se estableció con éxito como un competidor firme en el mercado de las consolas, obteniendo el reconocimiento de los consumidores y buenas relaciones con los desarrolladores, lo que daría su fruto con Xbox 360. Es más: la Xbox dio forma al futuro desarrollo de juegos de consola a nivel técnico. Desde ella, todas las consolas principales han incluido alguna forma de almacenamiento interno, sistema online incorporado de algún tipo y soporte para software descargable.

Si se te escapó la consola en su día, es un buen momento para recuperarla: posiblemente es la plataforma retro más económica. Pocos juegos se cotizan a un precio cercano al original, y la mayoría son ridículamente baratos, incluso los mejores. El hardware original no es difícil de encontrar, y Xbox 360 ejecuta algunos de ellos (eso sí, asegúrate antes de comprar). Si te apetece probar los juegos pero no quieres adquirir la consola original, Microsoft está haciendo retrocompatibles muchos títulos en Xbox One.




» [Xbox] Franquicias occidentales nuevas como *Splinter Cell*, tuvieron su primera gran oportunidad en Xbox.



» En el año 2000, Raven y su compañero robótico gigante bailaron juntos para presentar al mundo la Xbox.

Mirando atrás el impacto de Xbox, Sutherland cree que lo más importante es lo que aprendió Microsoft de sus otras áreas de negocio. "Era la primera vez que Microsoft se implicaba de esta manera en los videojuegos; sí, tuvieron antes *Flight Simulator*, y habían construido joysticks, pero crear su propia consola fue en muchos sentidos un movimiento inesperado para una compañía asociada a sistemas operativos y software para oficinas," explica. "Su experiencia trabajando con desarrolladores en esos productos más convencionales les ayudó a construir un sistema mediante el cual también fue fácil desarrollar para estudios de videojuegos." No fue lo único: "*Halo* definió la Xbox," afirma. "Había muchos otros juegos, pero *Halo* era el que te hacía comprar esa consola de solo un año de vida."

Con todo, la última palabra la tiene Blackley, que cree que el impacto en la vida de los jugadores compensa todas las batallas políticas y los viajes a casa en coche rebosando frustración. "Aún me sigo encontrando a gente que me dice que la Xbox le salvó de matarse durante un divorcio, o que fue la única razón por la que sobrevivió siendo un chaval en una situación horrible, o hizo que se interesara en estudiar ciencias y ahora es licenciado en Química. Cada vez que me lo dicen me emociono porque me veo frente a una persona cuya vida es ahora mejor, y no hay nada como eso. De eso va todo esto." Y tiene razón: la Xbox impactó en la industria del videojuego y en Microsoft, pero el auténtico legado está en cada LAN party de *Halo*, tus elecciones morales en *Fable*, y todas esas veces que te quedaste jugando *un pelín* más de la cuenta a golpe de Xbox Live. *




» [Xbox] Con juegos como *Project Gotham Racing 2* la Xbox rozó el sueño del fororrealismo más que nunca.

# CAJA DE ESPECIFICACIONES

Mira cómo eran las tripas de la Xbox comparada con otras máquinas de su tiempo




## DREAMCAST

**LANZAMIENTO:** 27 noviembre 1998
**CPU:** 200MHz Hitachi SH-4
**GPU:** 100MHz VideoLogic PowerVR2
**MEMORIA:** 16MB RAM, 8MB video RAM, 2MB audio RAM
**MEDIA:** 1.2GB GD-ROM
**ALMACENAMIENTO:** Hasta dos unidades Visual Memory por controlador conectado (128KB cada una, opcional)
**RED:** 56k dial-up modem (estándar) / Adaptador de banda ancha con puerto Ethernet (opcional)
**PUERTOS DE CONTROLADOR:** 4



## PLAYSTATION 2

**LANZAMIENTO:** 4 marzo 2000
**CPU:** 295MHz 'Emotion Engine'
**GPU:** 147.5MHz 'Graphics Synthesizer'
**MEMORIA:** 32MB RAM, 4MB video RAM, 2MB audio RAM
**MEDIA:** 8.5GB DVD-ROM
**ALMACENAMIENTO:** Hasta dos tarjetas de memoria (8MB cada una opcional), 40GB de disco duro (opcional)
**RED:** Puerto i.LINK para red local (estándar en los modelos anteriores a 2003), adaptador de red con dial-up modem y puerto Ethernet (opcional o estándar en modelos de la línea slim)
**PUERTOS DE CONTROLADOR:** 2



## GAMECUBE

**LANZAMIENTO:** 14 septiembre 2001
**CPU:** 485MHz IBM 'Gekko'
**GPU:** 162MHz ATI 'Flipper'
**MEMORIA:** 24MB RAM, 3MB video RAM, 16MB audio/DVD cache
**MEDIA:** 1.5GB miniDVD con disco de 8cm
**ALMACENAMIENTO:** Hasta dos tarjetas de memoria (512KB – 8MB cada una opc.)
**RED:** 56k dial-up modem (estándar) / Adaptador de banda ancha con puerto Ethernet (opcional)
**PUERTOS DE CONTROLADOR:** 4




## XBOX

**LANZAMIENTO:** 15 noviembre 2001
**CPU:** 733MHz custom Intel Pentium III
**GPU:** 233MHz Nvidia NV2A
**MEMORIA:** 64MB shared RAM
**MEDIA:** 8.5GB DVD-ROM
**ALMACENAMIENTO:** 8GB de disco duro (estándar), hasta dos unidades de memoria por mando (8MB c/u)
**RED:** Puerto Ethernet (estándar)
**PUERTOS DE CONTROLADOR:** 4

# ZX

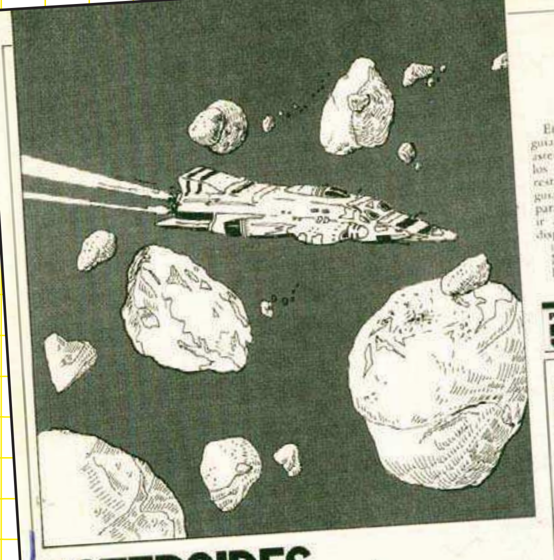
## Revista Para Los Usarios De Ordenadores Sinclair

**Los ordenadores personales comenzaban su expansión en todo el mundo, y en Europa el ordenador de Sinclair ofreció una atractiva propuesta a bajo precio. En España tardó un poco más en llegar, pero lo hizo con compañeros de viaje. Uno de ellos fue la revista ZX, una innovadora propuesta editorial que triunfó de manera fulgurante. Norberto Gallego, su primer director, nos desvela cómo fue su gestación.**

Por Jesús Martínez del Vas




» *ZX* empezó a editarse a raíz de la buena acogida que tuvo *Ordenador Popular* entre el público de la época.

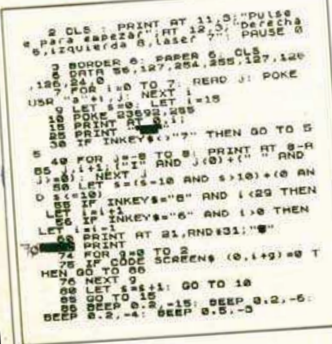


En este programa deberá guiar su nave, evitando los asteroides, o bien destruirlos con su láser, lo cual le restará puntuación. Para guiar la nave presione 6 para ir a la izquierda, 8 para ir a la derecha y 7, para disparar el láser.
(16K Spectrum)
Notas gráficas:
Línea 60: Graphic A.

PROGRAMA GANADOR DE
5.000 PTAS

Es éste uno de los tres programas que, en un mismo cassette, nos envió Alfredo Lorente Baigorri, desde Calatayud. Publicamos este mes uno de los tres, y nos lo pensaremos sobre los otros dos. En cualquier caso, Alfredo se ha ganado ya 5.000 pesetas, y le pedimos un poco de paciencia (que es justamente el nombre de la calle en que vive).

ASTEROIDES



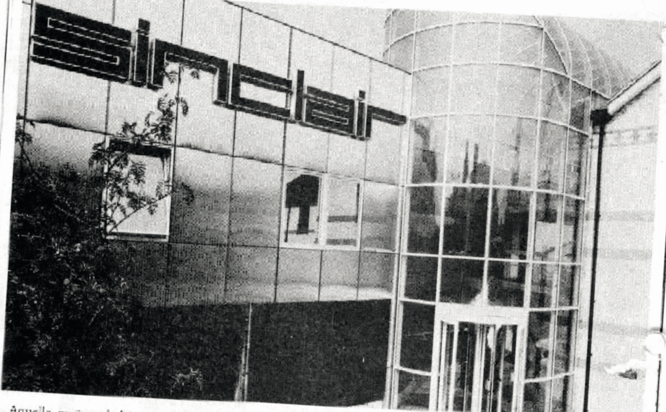
```
2 CLS : PRINT AT 11,5;"Pulse e para empezar";AT 12,5;"Derecha 6,izquierda 8,laser 7": PAUSE 0
3 BORDER 6: PAPER 6: CLS
5 DATA 56,127,254,255,127,120,126,24,0
7 FOR i=0 TO 7: READ j: POKE USR "a"+i,j: NEXT i
9 LET s=0: LET i=15
10 POKE 23692,255
15 PRINT AT 0,i;
25 PRINT "▀"
30 IF INKEY$<>"7" THEN GO TO 55
40 FOR j=-8 TO 8: PRINT AT 8-A 65 j,i+1;("I" AND j(0)+(" " AND j>=0): NEXT j
50 LET s=(s-10 AND s>10)+(0 AND s<=10)
55 IF INKEY$="8" AND i<29 THEN LET i=i+1
56 IF INKEY$="6" AND i>0 THEN LET i=i-1
60 PRINT AT 21,RND*31;"●"
70 PRINT
74 FOR g=0 TO 2
75 IF CODE SCREEN$ (0,i+g)=0 THEN GO TO 85
76 NEXT g
80 LET s=s+1: GO TO 10
85 GO TO 15
85 BEEP 0.2,-15: BEEP 0.2,-6: BEEP 0.2,-4: BEEP 0.5,-3
```

```
90 CLS : PRINT AT 11,4;"Puntos ";s;AT 20,4;"Pulse c para continuar"
100 IF INKEY$="" THEN GO TO 100
110 IF INKEY$<>"c" THEN STOP
120 CLEAR : GO TO 9
```

» Los listados en BASIC eran uno de los motores de la publicación y se premiaban con 5.000 pesetas.

Visitamos los puntos neurálgicos en Inglaterra

# En el corazón de SINCLAIR




Aquella mañana había amanecido un poco nublado, lo cual era perfectamente normal en Londres. Aún soñoliento empecé a buscar en el mapa *Motcomb Street*, un lugar céntrico de la capital londinense donde había logrado concertar una cita con Charles Cotton, relaciones públicas de Sinclair Research para España. Todo era sencillo, bastaba apearse en *Knightsbridge Station* para aparecer en la casilla G-11 del mapa. Lo que el mapa no decía era la enorme masa de gente de todas las nacionalidades que transitan en el lugar en búsqueda de *Harrods*, los grandes almacenes más famosos del Reino Unido (y según ellos, del mundo).

Al fin puede encontrar las oficinas de Sinclair en Londres. En contraste con la imagen grandilocuente que se había formado en mi mente, tan sólo una diminuta placa adosada al muro informaba de la identidad de la empresa que se encontraba detrás de aquélla puerta. Una casa de dos pisos modernamente acondicionada era el cuartel general de Sir Clive Sinclair. Mi objetivo era lograr la ansiada visita a las instalaciones de Cambridge y obtener todo tipo de información que saciase mi curiosidad. Charles Cotton con el inconfundible estilo y sobriedad inglés, solucionó mis primeras dudas. «En la ciudad de Cambridge tenemos las Oficinas principales de *Willis Road*, el centro de investigación conocido por *Metalab* y el almacen o GSI. En Escocia está la fábrica de Timex que es la que nos suministra el material... ¿Nuevos desarrollos?, por supuesto. Sólo hemos comenzado. Acabamos de empezar la venta del QL y esperamos que tenga un éxito superior al ZX81 en términos de unidades vendidas». Una se-

ZX

» Artículo sobre la visita a Sinclair: en realidad la revista *ZX* nunca estuvo allí, fue una información licenciada.

Los momentos históricos en los que una gran industria nace siempre son una referencia necesaria para entender su devenir actual. Entre 1980 y 1984 la microinformática vivió una enorme explosión de popularidad, llevando a los hogares de millones de consumidores pequeñas computadoras que prometían posibilidades sin límites a través de la programación, con la única limitación de los conocimientos del usuario. Fue una época de grandes emprendedores: Chris Curry en Acorn con el BBC Micro, Tramiel y el Commodore 64, Alan Sugar y su visión comercial con Amstrad… Sir Clive Sinclair desarrolló sus populares ZX80, ZX81 y ZX Spectrum llevándolos no sólo a nuestras casas sino a miles de escuelas en las cuales los entonces niños aprendían BASIC y nociones avanzadas de programación, en muchos casos sentando las bases para las profesiones que hoy día ejerce una generación completa.

Las revistas cumplieron por aquellos años una importante función en la difusión de aquel nuevo mundo, con una actividad paralela a la de las empresas fabricantes de ordenadores o los desarrolladores de software. España, en 1983, era sin embargo bastante ajena al boom de la informática doméstica por no decir que era un verdadero 'desierto tecnológico', aunque se comenzaban a atisbar las posibilidades comerciales de la revolución que se avecinaba. Había un interés contenido que se desató de forma entusiasta con la llegada de los primeros microordenadores. Una de las revistas verdaderamente pionera en tratar todo aquello, y más específicamente los productos Sinclair, fue la cabecera llamada *ZX*. Sus portadas con aire "pop", que combinaban a modo de collage tanto referencias tecnológicas como iconos de la cultura, asomaron al quiosco en octubre de 1983 editada por Ediciones y Suscripciones S.A. y distribuida por la conocida SGEL. Su periodicidad fue en un principio bimestral aunque en su número 3 ya adquirió el que sería su habitual ritmo mensual.

Norberto Gallego fue el impulsor y director de la pionera publicación en su primera etapa, permaneciendo después como director editorial. Aunque su labor periodística no provenía de forma directa del mundo tecnológico, sino del económico, siempre prestó atención a la evolución de las empresas informáticas. Eso posibilitó que, a través de la jefa de prensa de una conocida multinacional francesa, su nombre llegara a oídos de Fernando Bolín, un editor interesado en lanzar en España publicaciones relacionadas con los ordenadores. "Cuando abandoné el semanario económico que yo dirigía en diciembre del 1982", recuerda Norberto, "la primera oferta de trabajo que tuve (el 7 de enero exactamente) fue no para incorporarme a la competencia de otro medio económico, sino para empezar a crear otro proyecto editorial de revistas informáticas. Se basaba originalmente en los derechos de una revista americana que editaba McGraw Hill, llamada *Popular Computing*. La tradujimos sin ninguna originalidad como *Ordenador Popular*. En esos momentos sólo había una revista que se ocupaba de estos temas, una revista francesa, que se llamaba *L'ordinateur Personnel* y que en España se llamaba *El Ordenador Personal*. Tuvo un buen éxito, con publicidad ascendente, y con el tiempo se nos plantea el problema de cómo ampliar el espectro de publicaciones. Una experiencia fue introducir en España *PC Magazine*, coincidiendo con el lanzamiento del IBM PC en agosto del 83, y la otra fue *ZX*, con la noción de que las revistas de usuarios podían tener pegada. Y así empezamos, no porque viniera del mundo de la informática, sino porque descubrimos que había un mercado y se confirmó. *ZX* fue un éxito editorial sorprendente,




hubo semanas en que se vendían 200.000 ejemplares".

El único objeto de la creación de la editorial fue la explotación de la cabecera *Ordenador Popular*, pero el éxito del ZX Spectrum propició no sólo que *ZX* se convirtiera en una referencia sino que se intentara penetrar en el mercado de usuarios de otras plataformas. "Era un momento, entre 1983 y 1984, en el que la pasión por la tecnología asomaba en el consumo. El mercado se estaba configurando sobre la base de que existían lectores y por tanto consumidores. Era también un momento de floración de tiendas informáticas que evolucionaron hacia cadenas y otras que desaparecieron por tamaño."

Preguntado sobre las razones de la popularidad en España del ordenador diseñado por Sir Clive Sinclair, descendemos a explicaciones mundanas pero de gran peso: "El precio del ZX Spectrum tenía su importancia. Era atractivo por ese contenido que venía rodado, sus juegos. Coincidió en un momento de avidez de una generación, nos inscribimos en una corriente que creó un mercado y contribuimos también a que vendiera. Sinclair tuvo una idea genial, muy oportuna y parece que irrepetible." Sin embargo, Sir Clive no consiguió replicar con su empresa ese éxito, ni con el QL (ampliamente comentado en las páginas de *ZX*) o con productos posteriores fuera del ámbito de la informática, como el vehículo eléctrico C5. "Le pasó también a Alan Sugar, que acabó como showman de la TV británica. Tengo la impresión de que Sinclair era un inventor genial que en un momento determinado no supo o pudo desarrollar su empresa original con otro horizonte."

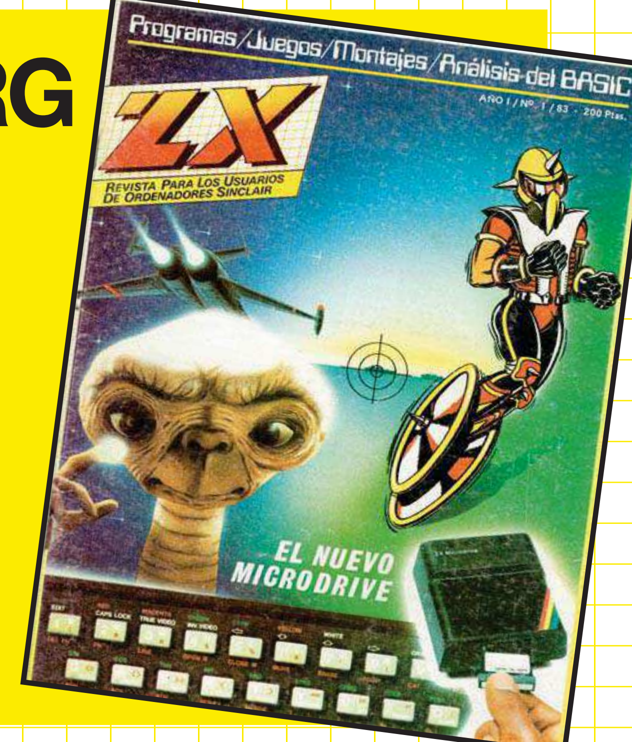
## UNA PROPUESTA ARTESANAL.

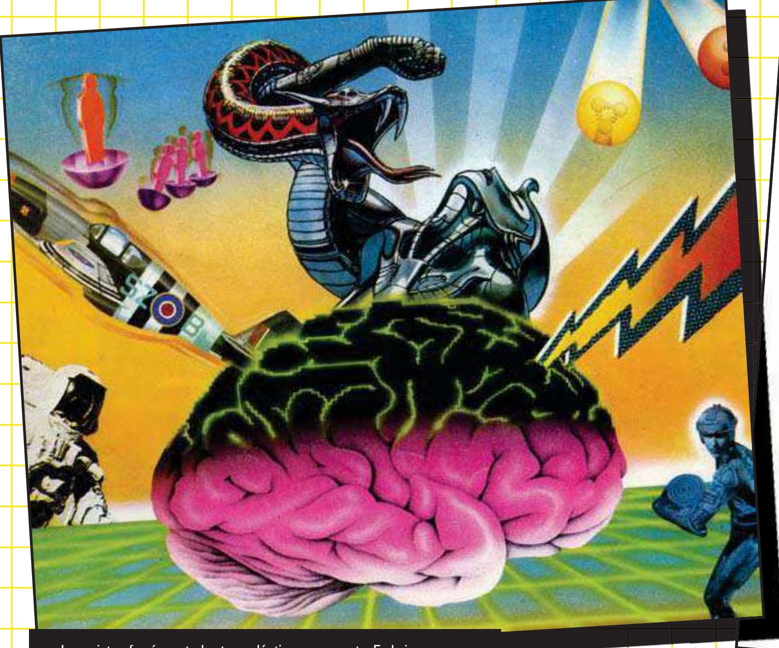
La popularidad de *ZX* creció muy rápidamente tras su número 1, que gozó de varias reediciones. Su estructura se apoyaba principalmente en listados de programación en BASIC (impresos directamente con la ayuda de un Spectrum y una impresora tipo ZX Printer, Seikosha GP-50S o similar, y posteriormente pegados a la maqueta) y una participación muy intensa de los lectores, que lanzaban todo tipo de cuestiones técnicas que se respondían con una seriedad alejada de la orientación más juvenil y desenfadada de competidores posteriores. La maquetación en aquellos primeros números utilizaba el color de forma extremadamente escueta y los recursos formales eran muy austeros. "La revista no tenía ninguna pretensión periodística, era una especie de fanzine para aficionados a una máquina que estaba llegando al mercado, pero se hacía con muy escasos medios. Llegaba todos los días una bolsa de cartas de lectores con programas en BASIC. Había dos personas, Simeón Cruz y Juan Arencibia, que los probaban, hacían un print, ese print se pegaba en la maqueta, el maquetador hacía un dibujo para ilustrarlo, yo escribía una introducción que trataba de ser simpática, y a imprimir. Era un

» *ZX* no era ajena al mundo lúdico: en su número 13 nos deleitó con una guía de software que nos puso en Navidades los dientes largos.

# EL EFECTO SPIELBERG

El número uno de *ZX*, a un precio de 200 pesetas y que contó con varias ediciones debido a su descomunal impacto, eligió para su portada una combinación de diversos elementos: un fragmento del teclado del ZX Spectrum, un Microdrive (el lanzamiento de la revista coincidió en el tiempo con la presentación en España de este controvertido sistema de almacenamiento), un personaje futurista delineado con un estilo inequívocamente de cómic, y la dominante presencia de la imagen del popular E.T. Norberto evoca la razón de esta elección. "E.T. fue un fenómeno colectivo, humanizó la noción de otros mundos, la omnipotencia tecnológica llegaba a la mente del consumidor. No era las leyes de Asimov, no era Arthur C. Clarke ni *2001 Odisea del Espacio*, era algo más entrañable. Y supongo que esa fue la razón por la que elegimos esa portada." Ese estilo desenfadado de collage se mantuvo durante gran parte de la vida de la revista. "Hacia el final se hizo más pretencioso, pero en los comienzos… Una revista siempre tiene que tener una apariencia reconocible, por lo menos cuando las revistas se vendían en quiosco. Identificabas si esa revista era *Interviú*, *Tiempo* o de informática, o el *Hola* o el *Pronto*. Tenía unas características gráficas, y queríamos que se relacionara con un estilo casi de cómic, mezclando elementos reales con otros con tratamiento de cómic. Hacia el final la revista intentó ser más seria desde el punto de vista de la imagen." Como curiosidad, en 1984 otra revista mítica, *MicroHobby*, lanzó su número 1 con una idea de portada nacida de la mente de José Ignacio Gómez-Centurión, fundador de Hobby Press, y que fue ejecutada con maestría por el recordado Ponce. La imagen de aquella portada era un niño en bicicleta volando por el aire, homenajeando de forma indudable a la película… E.T.





» La revista ofrecía portadas tan eclécticas como esta. En la imagen tenía cabida desde un caza a uno de los protagonistas de *Tron*.

» José Carlos Tomás fue el dibujante encargado de amenizar la lectura del *ZX* coincidiendo con su cambio de imagen.

» Dinamic se estrenó en publicidad con este anuncio totalmente amateur, dibujado por Santiago Morga, y que apareció en la *ZX* Nº 6.

comienzo entre artesanal e industrial, artesanal por las formas e industrial por los resultados, porque si bien *Ordenador Popular* (y otras revistas posteriores) fue la base por la que el grupo editorial VNU (n. de a. Verenigde Nederlandse Uitgeverijen, actualmente The Nielsen Company) se interesó en comprar la editora española, en realidad lo que hizo la fortuna de la editora española fue el chollo de vender tantas revistas que en realidad no costaba nada producir. Fueron comienzos heroicos, y artesanales". En los primeros números las consultas de los lectores, contestadas muy formalmente por el propio Norberto y algún colaborador, giraban incluso en su mayor parte en torno al ZX81, la puerta a la programación para muchos adolescentes, lo cual hacía que la revista se orientara realmente a los poseedores de productos Sinclair y al manejo de sus máquinas. "La revista la hacían los lectores. No era un producto periodístico. Si hubiese que hacer hoy una revista sobre este tema se introducirían entrevistas con usuarios reales, con celebridades. Pero en ese momento, esa era la fórmula." Hasta tal punto se convirtió en esencial la contribución de los lectores que la editorial decidió dotar de una compensación económica a los autores de aquellos programas elegidos para su publicación, concretamente 5.000 pesetas. "La empresa fue consciente de que tenía entre manos la contribución de los lectores y decidió remunerarla."

La cabecera no dejó de lado otros contenidos pese a bascular entre las consultas de lectores y los listados. Muy pronto, en el número 3, aparece una tímida sección de análisis de software comercial, por la cual desfilan en primer lugar *La Pulga*, un programa de contabilidad y la revisión de la mítica cinta *Horizontes*, que se incluía con el ZX Spectrum. Con el tiempo se elaboraron guías con cierta complejidad para juegos como *El Hobbit* o *Lords of Midnight*, y mapas para grandes éxitos del momento como *Atic Atac* o *Underwurlde*. En el número 13, coincidiendo con la campaña de Navidad de 1984, se aportaba una guía de software con decenas de títulos comerciales brevemente comentados. Aparte del aspecto lúdico, se sucedían reportajes muy completos desgranando cuestiones como por ejemplo el ambicioso lanzamiento del QL, con profusión de imágenes y esquemas explicativos en contraste con la espartana maquetación del resto de la revista. "Los comentarios de los juegos los redactaba yo", recuerda Norberto, "y en los reportajes estaba implicado personalmente. La revista no tenía redactores, sólo dos probadores de programas y compartía maquetador con otra revista. Por lo tanto, seguramente el reportaje del QL lo hice yo (lo digo con cautela)".

En el número 13 aparece un detallado e interesante artículo sobre una visita a las instalaciones de Sinclair, aunque el origen del texto no fue ningún viaje de los miembros de la redacción ni del propio Norberto. "Yo no conocí a Sinclair ni estuve allí. Es posible que este reportaje fuese una contribución fruto del acuerdo con el grupo editorial que acabaría comprándonos, una cesión de derechos de alguna revista que tenían en Reino Unido. Cometí algún pecado de ingenuidad mientras se negociaba la compra del grupo creyendo que era fácil trasladar contenidos de una a otra revista, con otras publicaciones del grupo. Recuerdo haberles pedido a los colegas británicos que me cedieran algún artículo que habían publicado en virtud del acuerdo, y me recordaron que éramos del mismo grupo pero teníamos cuentas de resultados separadas…"

Los artículos competían en popularidad con los cursos de BASIC para principiantes o para programar juegos en Código Máquina, que era una forma de recoger el interés por los videojuegos profundizando a la vez en el espíritu de la revista: el desarrollo de productos de usuario. "Seguramente podríamos haber seguido viviendo de pegar prints de los programas, teníamos en la mano un nuevo fenómeno: el software empaquetado, que iban a acabar generando esos jóvenes programadores que estaban empezando."

## LA PUBLICIDAD Y LAS VENTAS.

El color no estaba apenas presente en las páginas de la revista, apenas unas bandas horizontales para enfatizar títulos o secciones, y además contaba con un papel de una calidad muy pobre hasta que en el número 4 presentó alguna mejora en su gramaje y superficie. Las notas coloristas se reservaban para anuncios incluso a doble página en las cuales aparece ya la poderosa Investrónica o cadenas de tiendas como las conocidas Sinclair Store. Sin embargo la publicidad, en la primera etapa de la







» No faltaban las guías para finalizar juegos. La dedicada al *Hobbit* nos permitió finalizar la mítica aventura de Melbourne House.




» Esta portada estaba protagonizada por el *Hobbit* de Melbourne House. Ojo al sorteo de una cadena de música: todo un sueño en los años 80.

revista, no era una preocupación: se financiaba sobradamente con las cuantiosas ventas. "No tengo memoria de que gozáramos de ningún apoyo especial de Investrónica. Era una filial de El Corte Inglés que había conseguido la licencia para distribuir los ordenadores de Sinclair en España, y lo curioso es que el primero que intentó introducir Sinclair en España fue José Luis Domínguez, que ante esa frustración de no conseguir ese contrato contactó con Alan Sugar, consiguió Amstrad, fue accionista minoritario del grupo y un hombre de fortuna gracias a ello. La publicidad no recuerdo que fuese una preocupación de esta revista ni de su editor. Sin embargo empezaron a aparecer las tiendas, y se intentaba asociar publicidad en distintas revistas del grupo, apoyándonos en *Ordenador Popular*, y luego ganando autonomía. No era un producto en el que nos preocupara aquello. La explosión de ventas fue muy rápida".

El reclamo publicitario de una revista de semejante difusión atrajo inevitablemente a los emergentes protagonistas de una industria que se estaba forjando a toda velocidad. En el número 6 aparece la primera publicidad de Dinamic, con un tosco dibujo de Santiago Morga representando a un bárbaro y anunciando sus dos primeros programas, *Yenght* y *Artist*, que se vendían por correo enviando el cupón incluido en el anuncio. Ventamatic, empresa pionera tras la cual estaba Josep Oriol, anunciaba sus productos (juegos de producción propia y hardware de importación) y se hacía eco de su club de usuarios del ZX81. El crecimiento de la editorial de *ZX* y la aparición de competencia en el quiosco trajo consigo una mayor atención a aspectos comerciales inexistentes en los comienzos.

"La empresa se profesionalizó, tenía un pequeño equipo de publicidad, contratamos un director de márketing… Ya no era el proyecto chapucero con el que empecé". *ZX* prestó una atención especial a Paraninfo para comentar sus productos editoriales, en los cuales el ingeniero y escritor Antonio Bellido tenía un papel relevante. El libro *Cómo programar el Spectrum* se regalaba a los suscriptores de la revista. Bellido llegó a un acuerdo con Paraninfo para programar, con ayuda de Paco Suárez (*La Pulga*) el programa *Un Dos Tres*, basado en el popular concurso televisivo. *ZX* se volcó en su promoción, anunciando eventos, finales regionales y sirviendo de soporte a todo tipo de sorteos, hasta el punto de dedicar páginas completas de consultas de lectores exclusivamente sobre el programa. "Paraninfo era la única editorial que entonces prestaba atención a este campo", puntualiza Norberto, "pero no teníamos ningún acuerdo específico. El tema del *Un Dos Tres* era una maniobra de márketing." La actividad editorial de *ZX* no se detuvo sólo en la revista sino que de manera paralela se creó la "Biblioteca ZX", con libros traducidos que tenían también una buena salida comercial. Al igual que hizo posteriormente Hobby Press, *ZX* tenía también reportajes con desarrollos propios de hardware. "Algunos nos proponían ideas con estos desarrollos. Se formó una especie de galaxia, muy participativa. Ayudamos a configurar el mercado al crear una plataforma de atracción de usuarios que se convertirían en consumidores de programas, de periféricos, etc."

Las oficinas se encontraban en la Calle Bravo Murillo de Madrid, en una torre que hacía esquina en la Plaza de Castilla. "Estábamos en una planta donde había una sala con televisores y ordenadores, los 'machacas'... Me vino muy bien para tener entretenido a mi hijo ya que en esa época me acababa de divorciar (risas). Sin embargo no despertó en él la vocación informática. En mí tampoco, me mantuve en la vocación por la economía y de hecho seguí haciendo revistas sobre tecnología desde el punto de vista empresarial y económico." En aquellas instalaciones, Norberto dirigió la publicación hasta el número 14, pasando después a ser Director Editorial del grupo. El relevo en la dirección recayó en Simeón Cruz. La revista fue adquiriendo un tono progresivamente más juvenil confluyendo con la orientación de otras publicaciones de la competencia. En los primeros números el apartado de ilustraciones era más bien limitado y las realizaba el maquetador como entretenimiento.

Sin embargo, a partir del número 15 el color fue invadiendo las páginas de forma generalizada, los cursos de programación se poblaron de animados personajes con un diseño más profesional, y en el número 20 apareció por primera vez *Trum*, un cómic para cerrar la revista y que aportaba una agradecida dosis de espontaneidad. Su creador, José Carlos Tomás, el dibujante más significado de la editorial, se ocupaba de viñetas humorísticas bastante ácidas que se insertaban en diversas secciones de la revista, como por ejemplo la hasta entonces aburrida sección de compra-venta. También fue el responsable de los detallados mapas de juegos como *Atic Atac* o *Robin of the*




» La publicación hermana de *ZX* era *Todospectrum*, de la misma editorial, aunque sin el carisma de la primera.

» Las oficinas de *ZX* estaban ubicadas en una torre situada en la esquina de la madrileña calle de Bravo Murillo con Plaza de Castilla.

*Woods*, y del personaje Gusánez en la cabecera gemela *Todospectrum*, de la misma editorial. Todo ello contribuía a esos nuevos aires que alejaban *ZX* de los tiempos fanzineros para entrar ya en unos años de franca popularidad del Spectrum, desde 1985 hasta mayo de 1987, mes en el cual se despedía la revista con su número 41.

## ALTA TECNOLOGÍA

Norberto, tras encauzar esas nuevas intenciones en cuanto al diseño y orientación de la revista, abandonó la editorial a finales de 1985. "No me separé de *ZX* sino de la empresa, había dejado de darme nuevas satisfacciones. Recibí una oferta del editor de *MicroHobby*, otro éxito editorial de los años 80, José Ignacio Gómez-Centurión, para crear una revista sobre tecnologías avanzadas. Lo hicimos sobre la base de los derechos de una revista llamada *High Technology*, llamada aquí *Alta Tecnología*, con contenidos que tratábamos de adaptar con desarrollos españoles. Pero siendo como era la revista americana, y teniendo una inclinación por los temas aeroespaciales, de defensa, microelectrónica,... no encontrábamos en el contexto español ni interés ni ejemplos que incorporar en la revista ni publicidad que acompañara al esfuerzo, ni un número de lectores suficiente. Recuerdo haber entrevistado en Hannover a alguien que luego sería director de Porsche, y me declaró su sorpresa de que yo dirigiera una revista llamada *Alta Tecnología*, a la cual él estaba suscrito en su versión americana. Se sorprendía de que existiese en español y no en alemán. Le respondí: ¡pues no sabe usted cuánto me preocupa su comentario!" Efectivamente, la nueva revista se anticipó probablemente a su tiempo, previo al verdadero proceso modernizador de empresas en España. "Fui pionero con *ZX* y tuve éxito, fui pionero con *Alta Tecnología* y fracasé. Seguramente por inmadurez del mercado, porque no supimos encontrar una fórmula adecuada a lo que requería el mercado español. Un momento en el que un éxito editorial era, por ejemplo, *Muy Interesante*, que era un reflejo del interés público por la tecnología pero con un tratamiento divulgativo, pegado a la realidad cotidiana, mientras nosotros hablábamos de cosas que no les sonaban de nada. Ese interés por el I+D era un esfuerzo bastante vano hasta que entramos en la hoy llamada Unión Europea. Ese momento es cuando las empresas españolas se vinculan a otras empresas de Europa para desarrollar proyectos de investigación en tecnologías aplicadas, y ése es un despegue real. Pero no era el caso cuando sacamos la revista. Sin embargo, *ZX* la leyó una generación de personas que acabarían siendo programadores, analistas, directores generales o consejeros delegados".

A pesar de confesarse un periodista generacionalmente de papel, también para leer prensa, su actividad ha derivado parcialmente hacia el mundo digital, aparte de sus columnas para *La Vanguardia*. "Trabajé un tiempo como consultor de marketing y desde hace 6 o 7 años publico un blog con mi nombre, *norbertogallego.com*, que se dedica a analizar estrategias y mercados de tecnologías de la información. (...) Recojo el pionerismo de *ZX*: introdujo en la generación que tenía 16-25 años la costumbre de programar, introdujo la imagen a través de la programación y esa gente acabó trabajando en empresas de programadores o analistas."

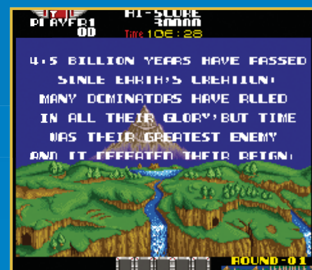
Ahora, paradójicamente, se da un fenómeno que tiene ciertas similitudes con el auge de los ordenadores domésticos destinados a poner en manos de los usuarios posibilidades muy abiertas a bajo precio, en un intento de "democratizar" la informática. Donde antes, en 1982, se encontraba el Spectrum o el Commodore 64, actualmente tenemos el ejemplo de la Raspberry Pi. "Parece que hay fases en la historia de la tecnología en la que arrancan unas modas de apetencia por la programación. No me parece errónea la comparación con la Raspberry. La diferencia está en los años, no es lo mismo el BASIC que las posibilidades que ofrece la programación en el siglo XXI. Pero siempre hay una relación entre hardware y software. Ha habido un momento en el desarrollo de la industria en el que parece que el hardware dejaba de tener importancia. No ofrecía márgenes a la industria, la industria se desinflaba y todo era software. Ahora vemos que el software tiene que apoyarse en un hardware determinado. Google ha tenido que crear una división de hardware, tener su propio smartphone en lugar de un sistema operativo puesto a disposición de los fabricantes de hardware que a la vez va a repercutir en los ingresos publicitarios. Para marcar el camino a esos fabricantes, Google necesita tener su smartphone. También esa relación es un mérito de la genialidad de Sinclair en ese momento".

Norberto nos aporta una última reflexión sobre el devenir de los tiempos y sobre las razones por las que un mundo de posibilidades amplísimas parece inmerso en una falta de perspectiva y, sobre todo, de orientación. "Ahora vivimos incertidumbre. Entonces existía un mundo naciente. (...) Ese espíritu de optimismo juvenil que todos teníamos con *ZX* se ha eclipsado, y la industria intenta introducir nuevos paradigmas, ilusionar a nuevas camadas de usuarios y de programadores. Toda empresa que se precie tiene sus eventos de desarrolladores. El desarrollador se ha convertido en el protagonista esencial de la industria. Y eso empezó con *ZX*". ✱




## Han transcurrido 4.500 millones de años de vida en la Tierra bajo el control de los Dominators. Pero un ente diabólico ha tomado el poder, provocando que Rygar se levante de su tumba. ¡Es hora de luchar!







» [Arcade] Las cuevas de la fase 23, y un tristemente fallecido mamut, testigos mudos del avance de Rygar.

**A pesar de ser una de las compañías de máquinas recreativas más antiguas, Tecmo (conocida inicialmente como Tehkan) nunca logró triunfar –al menos en Occidente– como Capcom, Konami o Taito.** Las recreativas de Tecmo, sin embargo, fueron innovadoras, como lo demostraron el explosivo *Bomb Jack*, el puzle/plataformas *Solomon's Key* o este hack'n-slash de temática fantástica que habitaron los salones recreativos a mediados de los 80. Ubicado en un mueble estándar, *Rygar* utilizaba un joystick de ocho direcciones y un par de botones, salto y disparo. Siendo un título para un jugador, Tecmo introdujo una opción en la que un segundo usuario podía comenzar una partida independientemente del progreso del primer jugador. Se incluyó el típico Continue, pero desaparecía a partir del nivel 20 en adelante. Para entonces el jugador ya debería haber adquirido las habilidades necesarias para triunfar o... fracasar.

Y esta era la misión encomendada. Conocido como *Argus No Senshi* (*Guerrero de Argus*) en Japón, *Rygar* es la historia de un héroe legendario resucitado para vencer a un ente diabólico ancestral. En lo que aparenta ser un universo paralelo, la Tierra ha estado gobernada por los 'Dominadores', antes de que el mero paso del tiempo extinguiera, brevemente, su reinado. Por desgracia hay un nuevo Dominador, y las gentes, acostumbradas ya a una libertad bien merecida, se resisten a aceptar su tiranía. La solución, naturalmente, pasa por enviar a un héroe que aniquile a todos los secuaces del dictador y libere el planeta una vez más. ¿Es la Tierra? ¿Es Argus? ¿Cuándo ocurre realmente? Nada de esto queda muy claro en el arcade de Tecmo, pero hay algo seguro: te espera un poderoso jefazo al final y una cantidad ingente de enemigos por el camino.

**Dragón y jinete** 1.250pts

**Hombre de lava** 230pts

**Lápidas**

**Rygar**

**Rinoceronte Jr.** 150pts






» [Arcade] Si te tomas las cosas con mucha calma, el escenario se oscurecerá y esta grotesca criatura perseguirá a Rygar.

Afortunadamente, Rygar está equipado con un disco mítico, afilado y giratorio llamado Diskarmor. Nuestro héroe puede lanzar su arma horizontalmente en la dirección que mira o rotarlo 360 grados alrededor de sí mismo. Ambas tácticas resultan perfectas para pulverizar enemigos. A lo largo del juego, emergerán lápidas circulares en el terreno que, al ser destruidas, nos otorgarán power-ups y bonus de puntuación. Estos últimos incluyen ciertos ítems en forma de estrella que nos otorgarán 70.000 puntos si conseguimos siete sin perder una vida; mientras que los power-ups incluyen cinco mejoras ocultas. Tres de ellas están relacionadas con el Diskarmor: el escudo estrellado aumenta su alcance, la corona optimiza su potencia (varios enemigos pueden ser despachados con un solo lanzamiento), y el icono del sol mejora el control vertical del arma de Rygar, especialmente útil para los enemigos voladores. El power-up del tigre permite a Rygar acabar con los enemigos sobre los que salta, mientras que la deseada cruz otorga inmunidad temporal.

Aunque su trama y desarrollo son muy clásicos, la diversión y ritmo de juego generados por *Rygar* resultan muy atrayentes. El juego tiene muchos niveles, 27 en total, de corta longitud y recreados con un mini mapa en la esquina inferior derecha. Esto no significa que *Rygar* sea un juego fácil. Después de visitar el primer par de niveles, el jugador será absolutamente asediado por los secuaces del Dominador, y un toque de cualquiera de ellos supone la pérdida de una valiosa ▶

## CONSEJOS



### PATRONES DE ATAQUE

■ La mayoría de los enemigos no utilizan armas a distancia, se basan en ataques cuerpo a cuerpo. Avanzar de forma razonable implica estudiar la mejor estrategia ante el enemigo. Por ejemplo, los pequeños rinocerontes, requerirán de un ataque rodilla en tierra, para los miembros de las tribus, mejor esperar.

### CUCHILLA CIRCULAR

■ No hay una opinión universal sobre si el ataque circular de Rygar es realmente útil o no. Aunque resulta recomendable para despejar a varios enemigos acechantes, hay que sincronizarlo bien o no serán alcanzados. El power-up solar le añadirá algo más de utilidad ya que será más fácil despachar a las criaturas volantes.



### BONUS PÉTREOS

■ Las numerosas lápidas de Rygar ocultan tanto bonus de puntuación (genial) como power-ups (súper genial). Estos últimos no son tan comunes, por lo que merece la pena volver tras los pasos de Rygar para destruir estas piedras (backtracking en estado puro). Recoge siete estrellas y recibirás 70.000 puntos.

### ¡SALTA RYGARDITO!

■ La capacidad de Rygar de aturdir a los enemigos saltando sobre ellos es una novedad más que agradable en este tipo de juegos. La víctima quedará KO temporalmente, pero nos dará el tiempo suficiente para escapar de una situación comprometida. El power-up del tigre nos permitirá eliminar enemigos a pisotones.





Grifo 230pts



### UN PLUS DE AGILIDAD

■ Rygar es un mozo impetuoso. No solo sabe escalar cuerdas con facilidad, sino que además puede balancearse horizontalmente para eliminar enemigos cercanos. También demuestra gran agilidad al saltar a izquierda o derecha mientras dispara el Diskarmor. ¡Aprovecha sus facultades!



Mono 350pts



Rana gigante 200pts

Grunt 100pts

Ornamento giratorio

# CONVERSIONES

## AMSTRAD CPC



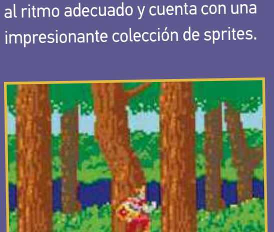
■ Este port luce bien, con los descabezados Grunts y enemigos volátiles bien recreados. Sin embargo, en comparación con su compañero de Z80, es lento y posee una detección de colisiones dudosa. Tiene el mismo problema que otras conversiones, utilizar el Diskarmor mientras salta Rygar resulta limitado.

## COMMODORE 64



■ Los fondos vacíos y una curva de dificultad que hace que la mismísima recreativa parezca un paseo por el parque, hacen de esta versión la peor de los 8 bits con diferencia en lo que se refiere a calidad global. Eso sí, transcurre al ritmo adecuado y cuenta con una impresionante colección de sprites.

## LYNX



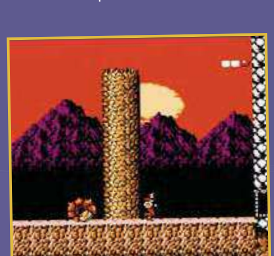
■ Aunque el arte de la carátula es similar a la versión NES, este port es fiel a la recreativa de Tecmo y ofrece una excelente calidad, eso sí, solo cuenta con 23 fases. A pesar de que, lógicamente, la pantalla es algo reducida, el *Rygar* de Lynx está magníficamente equilibrado en gráficos y jugabilidad. Un clásico de la portátil.

## MASTER SYSTEM



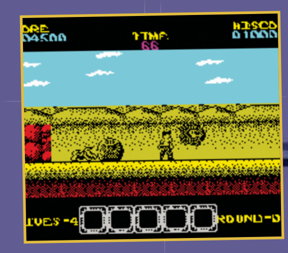
■ Lanzado en Japón bajo el nombre de *Argus No Juujiken* (*Crossed Sword Of Argus*), se trata de una versión descarnada de *Rygar*, desprovista de muchos de los bellos paisajes del original. Las lápidas se han sustituido por bizarros bonus volantes. Aún así se trata de un título decente aunque frustrante en ocasiones.

## NES



■ La versión NES es bastante diferente al original, ya que transforma la fórmula *Rygar* en un RPG ligerito al estilo *Zelda*, añadiendo a la clásica perspectiva lateral niveles cenitales, experiencia, hechizos mágicos e ítems. Una gran idea con gráficos sosetes y parpadeo de sprites. Cuenta con barra de energía, ¡viva!

## ZX SPECTRUM

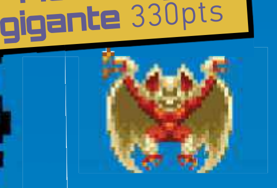


■ Si bien no resulta destacable a nivel gráfico y sonoro, la versión de Spectrum transcurre a un ritmo y velocidad respetables, resultando tremendamente divertido durante un corto periodo de tiempo, debido a su mínima variación gráfica. El problema de saltar y disparar sigue presente, pero es un buen port.

» [Arcade] No hay ninguna duda de que *Rygar* posee algunos escenarios realmente bellos.



Murciélago gigante 330pts



▶ vida. Por fortuna, siguiendo los pasos de cierto fontanero italiano, Rygar puede saltar sobre los enemigos y aturdirlos temporalmente. Si además obtenemos el power-up del tigre, Rygar acabará con ellos a pisotón limpio.

**La mayoría de los niveles de *Rygar* transcurren en verdes y frondosos parajes, una hermosa tierra por la que merece la pena luchar.** Los obstáculos rocosos deben ser saltados y las ramas de los árboles visitadas frecuentemente. En la cuarta y recordada fase, Rygar luchará contra los enemigos en compañía de un memorable atardecer, testigo de tamaña violencia. Hay un pueblo abandonado, una suerte de rápidos y lóbregas cavernas antes de alcanzar la ansiada meta: el palacio del diabólico Dominador. A lo largo del juego, si Rygar no avanza con presteza y se le acaba el tiempo, el escenario se oscurecerá y aparecerá un ser de lava, letal y ominoso, que intentará alcanzar al héroe. Un toque y estará muerto. La diversidad de enemigos representa las crueles intenciones del Dominador respecto a la tierra natal de Rygar. Monos gigantes aposentados en árboles y que lanzan misiles; miembros de tribus que se avalanzan sobre ti... Incluso animales, como ardillas y gusanos han sido poseídos para acabar contigo. Recibirás

La Parca















Power-up










» [Arcade] Si te caes en los rápidos serás recompensado con una muerte segura. Rygar no asistió a sus clases de natación…

puntos por acabar con todos los enemigos y Rygar tendrá su merecido score, algo que conquistará los corazones de los amantes de los récords. Tras haber conseguido varios power-ups, más iconos de escudo aparecerán en lápidas destruidas, junto a unos bien ganados 1.000 puntos. Los bonus de final de nivel están basados en el número de enemigos derribados por Rygar (un 'repulse' bonus), además de un marcador de rango especial basado en el total de muertes del propio Rygar, y también el tiempo que nos quede por consumir. Preservar cada vida es fundamental si queremos alcanzar marcadores decentes. Pero lo mejor de todo es que, oculto en el nivel 13, se halla un pergamino secreto. Su valor: 1.000.000 de puntos.

A mediados de los 80, la locura reinante por conseguir licencias de máquinas recreativas era tal, que una coin-op relativamente oscura como *Rygar* no pasó desapercibida. US Gold adquirió los derechos, junto a su hermano de Tecmo *Solomon's Key*, y le encargó la conversión a Probe Software. Tecmo publicó la versión NES, que mantenía la trama básica pero añadía marcados elementos RPG en un claro intento por replicar el éxito de juegos de Nintendo como *Zelda*. La rival de NES, Sega Master System, recibió un port más directo del original, que solo apareció en Japón.

Puede que el arcade de Tecmo no sea el más popular o complejo de su tiempo, pero *Rygar* se hizo hueco en el corazón de los jugadores de mediados de los 80, emocionados con *Conan El Bárbaro/Destructor* o *Dungeons & Dragons*, y sedientos de nuevas IPs de temática fantástica. Merece un lugar de honor en la historia de las coin-ops, aunque solo sea por esa elegante y letal arma que porta el legendario héroe: el Diskarmor. ★




## PORTEANDO RYGAR

**Hablamos con Antony Hartley, el hombre tras los ports de Z80.**



**¿Las versiones de ZX Spectrum y Amstrad fueron realizados por Probe para US Gold?**
Sí, yo era subcontratista. De hecho codifiqué y convertí 25 juegos, incluyendo los arcades *Quartet* y *Video Poker*, todos para Amstrad y Spectrum, a veces en otras plataformas también.

**¿Quién más se involucró en *Rygar*?**
El trabajo gráfico inicial no estaba muy logrado, así que Nick Bruty nos ayudó.

**¿Estabas familiarizado con la recreativa de Rygar? ¿Cómo conseguiste convertirlo?**
Sí, bastante, teníamos nuestra propia coin-op enviada por Tecmo. También tuvimos código fuente y gráficos, lo que resultó muy útil. Era un juego interesante, se dejaba jugar, pero no era el más complejo de los arcades. Aún así no fue fácil convertirlo por las severas limitaciones de memoria, especialmente en Spectrum. Utilicé mucha memoria para hacer el juego más rápido, como sprites prerrotados y tablas de máscaras. Se perdieron bastantes enemigos por el camino, además de varios niveles y, por supuesto, los bellos escenarios.

**¿Cuánto tardaste en codificar ambas versiones, CPC y Spectrum?**
En total, unos cinco meses para las dos versiones, cien por cien código ensamblador, escrito en el sistema de desarrollo PDS. También escribí los editores del juego y Dave Whittaker se encargó de la BSO de ambos ports.

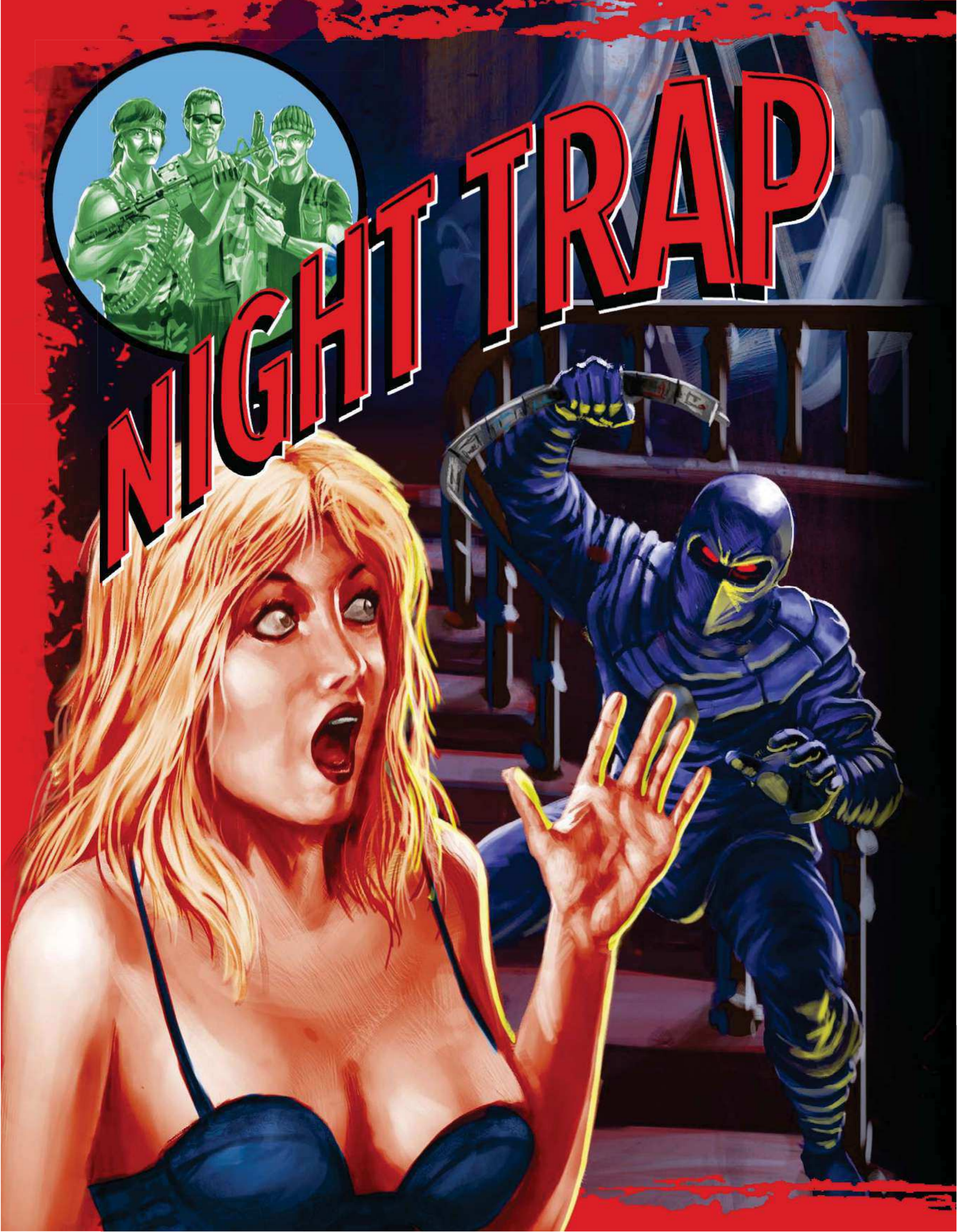
**¿Hubo problemas en el desarrollo?**
La memoria siempre fue un gran problema y al final me persiguió un curioso error que tardé dos semanas en solucionar. Fue duro pero disfruté. ¡Y aprendí a usar sprites prerrotados!







Gran Demonio
2.000pts


NIGHT TRAP




» [3DO] Esta escena fue la causante de toda la polémica, y de la creación de las clasificaciones por edades.

Dicen que la controversia genera jugosos dividendos, y Digital Pictures demostró que era cierto con este homenaje FMV a la Serie Z. Nick Thorpe bucea en el juego que provocó tanto revuelo entre chavales, padres y hasta políticos.

***Night Trap* es un juego que no debería existir.** No porque fuera malo (aunque sus detractores manejan algunos argumentos realmente válidos), si no a raíz de todos los acontecimientos que le rodearon desde su concepción hasta su lanzamiento y más allá.

El diseño original de *Night Trap* hunde sus raíces en *Scene Of The Crime*, una demo producida para la fallida Control-Vision de Hasbro, una consola diseñada para conectarse a un reproductor de vídeo y así proporcionar a los jugadores la oportunidad de elegir entre cuatro pistas de vídeo, que corrían de manera simultánea. *Scene Of The Crime* convertía a los jugadores en el operador de unas cámaras de seguridad, con el objetivo de vigilar y proteger la caja fuerte de un magnate. La demo convenció a los ejecutivos y la consola comenzó su producción, al igual que un videojuego que explotaría el concepto de las cámaras de vigilancia.

El equipo mantuvo la idea básica pero, con la intención de añadir algo de interactividad, se pasó de intentar resolver un crimen a prevenirlo. La versión final del juego incluiría ladrones ninja, que podrían ser neutralizados a través de ▶

## P&R: TYLER HOGLE

El 'culpable' del retorno de *Night Trap* nos habla del original y su reciente remasterización.




**¿Cuándo jugaste por primera vez con *Night Trap* y qué opinabas de él?**
Jugué por primera vez con *Night Trap* en 1995 cuando estaba en séptimo grado (NdT: 12-13 años). Había un crío con mucha pasta que poseía un Sega CD. Fui una tarde a su casa y me mostró lo que le habían regalado por Navidad. Acabe jugando con *Night Trap* porque tenía una carátula molona pero, si te soy sincero, no jugué durante demasiado tiempo porque no lo entendía.

***Night Trap* fue bastante bien recibido por la prensa durante su lanzamiento, pero hoy en día le siguen lloviendo los palos. ¿A que crees que es debido?**
Cuando veías un juego FMV en 1992 era alucinante, no existía nada parecido hasta entonces, pero claro, desde la óptica actual no han envejecido nada bien. La gente suele olvidar, o incluso desconoce, que *Night Trap* se desarrolló entre 1986 y 1987 para un aparato que funcionaba con cintas VHS, y no para una consola que cinco años más tarde reproducía, y 'de aquella manera', vídeo en CD-ROM. La edad y YouTube también han jugado un factor en esto. Suelo oír a menudo lo de 'nunca he jugado con él, pero apesta', lo que me lleva a sospechar que es la clase de comentario de alguien que, o bien solo ha visto el juego a través de YouTube, o ha jugado sin otra motivación que hacer chistes durante toda la partida. Y hay muchos vídeos de ese tipo por ahí. Creo que si *Night Trap* se hubiera comercializado a finales de los 80, como se planeó originalmente, no despertaría tanto odio hoy en día.

**¿Cómo lograste trabajar en la remasterización del juego?**
Durante el verano de 2016 estaba buscando algo nuevo en lo que trabajar y descubrí que algunos fans de *Night Trap* estaban intentando recrear el juego por su cuenta. Había estado trabajando en algunos títulos para móvil y pensé que la idea de jugar a *Night Trap* en el teléfono será alucinante, así que creé un prototipo en unos tres días capaz de funcionar en un dispositivo Android. Un amigo me dio la idea de subir un vídeo del juego a YouTube para tantear las reacciones de la gente. Un par de webs lo vieron y decidieron contactar con los propietarios de *Night Trap* para obtener más información o averiguar sí estaban al tanto. SegaBits.com contactó con Tom Zito y FMVWorld.com con Rob Fulop. Ambos respondieron que no tenían nada que ver, pero se me quedó grabado el comentario de Rob al ver el prototipo: 'El autor de esta demo necesita negociar con el propietario de los derechos de *Night Trap* para convertirlo en algo real'. Aquello sonaba como si estuvieran interesados en hacerlo oficial. Logré el email de Tom, me llamó al día siguiente y me preguntó qué quería hacer con aquello, así que dejé caer que 'me gustaría lanzarlo oficialmente, si le parecía bien', y él me respondió '¡maravilloso, vamos a ponernos en marcha!'

**¿Además de mejor calidad de imagen, qué atractivos ofrece la nueva versión?**
Cuando estás rehaciendo un juego FMV hay mucho que puedes hacer, así que traté de cambiar cosas para que pareciera más un juego. Adiós a los tiempos de carga: saltas de habitación de manera instantánea y las trampas responden de forma inmediata. El original se diseñó para ofrecer diferentes resultados en escenarios específicos, pero aquello se desechó al dar el salto a Mega-CD. Hemos recuperado esos elementos. Por ejemplo, en un punto del juego un miembro de SCAT sube las escaleras y se topa con un Auger ¡y puedes atrapar al SCAT!

Una de las quejas que más se repetían en las reviews de antaño era la imposibilidad de ver toda la historia completa sin necesidad de atrapar Augers. Ese aspecto del juego no podía cambiarse debido a que se filmó hace 30 años, por lo que hemos añadido un modo 'Theatre' dentro del juego con el que puedes ver, por fin, todos los vídeos sin tener que preocuparte de capturar a los Augers. También hemos incorporado un nuevo modo, llamado 'Survivor' en el que los Augers aparecen de manera aleatoria por toda la casa, y tu objetivo es atraparlos en sucesivas oleadas. La dificultad se dispara en cada round.

**¿Votarías a favor de una ley que obligara a todos los bares de karaoke a incluir el tema de *Night Trap* entre su repertorio de canciones?**
¿Cómo fan? Definitivamente. ¿Cómo desarrollador? ¡Por Dios, no!



» [3DO] Viendo el taladro de los Augers, y conociendo a los Flanders de EE.UU., no nos extraña la que se lió en su momento.

elaboradas trampas, dispersas por toda la mansión y, en lugar de custodiar solo las riquezas, también debíamos proteger a la hija del dueño de la mansión y sus amigos. Sin embargo, para evitar situaciones violentas que podrían ser imitadas por los usuarios, se cambió la temática del juego. Se introdujo un ingrediente sobrenatural, convirtiendo a los enemigos en vampiros, y más tarde se incorporaron otros elementos de ciencia ficción, como el armamento, para curarse en salud.

Al final, el proyecto fue evolucionando hasta convertirse en *Night Trap*, un pastiche de las películas de horror de los 80. Unos adolescentes habían desaparecido, y su último paradero conocido era una remota casa junto a un lago, propiedad de la familia Martin. Como miembros del Special Control Attack Team, descubrimos que la casa tiene un avanzado sistema de seguridad con ocho cámaras de vigilancia y una serie de trampas. Otros seis adolescentes llegan a la casa para participar en una fiesta del pijama, y nuestro objetivo es usar el sistema de cámaras, previamente 'hackeado', para vigilar la casa, usar las trampas para proteger a los chavales y ayudar a una agente encubierta, Kelly, a averiguar qué narices sucede allí.

A pesar de haber rodado ya todo el metraje para este juego y para el shoot-'em-up *Sewer Shark*, Hasbro abandonó los planes de comercializar la Control-Vision debido a sus disparatados precios de fabricación, por no hablar de los millones de dólares que costaba la producción de cada juego. Todo el metraje acabaría siendo adquirido por una nueva compañía, Digital Pictures, que tenía planeado un nuevo propósito para aquel material, gracias al advenimiento de los juegos en CD-ROM. El Mega-CD de Sega era lo suficientemente potente para reproducir vídeo desde el CD, aunque con una calidad mucho menor que el VHS. Las limitaciones de color y resolución de MD acababan proporcionando una imagen granulada.

Aunque la calidad del vídeo era bastante mala, es fácil entender por qué *Night Trap* parecía, por aquel entonces, el futuro del entretenimiento. En su corazón aquello era una película de Serie Z en la que podías ver el resultado de tus acciones. Podías quedarte observando a las chicas para ver qué estaban haciendo, o seguir al hermano pequeño que no dejaba de curiosear por la casa. Incluso podías ver qué sucedía en cada habitación, en todo momento, con la esperanza de pillar a uno de los intrusos 'con las manos en la masa' o ser testigo de las conversiones de los Martin. *Night Trap* no era terrorífico, no se tomaba en serio a sí mismo y, francamente, era divertido revivir el juego una y otra vez para ver escenas que nos habíamos perdido en partidas anteriores para

# EL REPARTO

**El elenco de una velada inolvidable.**



## TENIENTE SIMMS
INTERPRETADO POR: **J BILL JONES**

■ Tu superior en esta operación de SCAT te irá dando órdenes y cortara tu conexión si fallas a la hora de proteger a los invitados. Más adelante decide adentrarse en la mansión.



## KELLY MEDD
INTERPRETADO POR: **DANA PLATO**

■ Esta agente encubierta tiene como misión investigar las desapariciones en la residencia Martin. Está totalmente desarmada, así que su vida depende de tu maña con las trampas.



## CINDY
INTERPR. POR: **TRACY MATHESON**

■ La pobre está en la parra y no se entera de nada hasta que es demasiado tarde. Eso sí, es el único personaje que acaba transformándose en vampiro si no la proteges a tiempo.



## LISA
INTERPRETADA POR: **DEBRA PARKS**

■ La hermana mayor de Danny es el prototipo de pija ochentera, kilo de laca incluido. Lisa es la primera víctima de los Augers y protagonista de la famosa, y muy polémica, escena del baño.



## EDDIE
INTERPR. POR: **WILLIAM BERTRAND**

■ 'Weird' Eddie es el vecino de los Martin. Sabe el peligro que representan pero con esa pinta nadie le toma en serio, ni siquiera los vampiros. Inventa un láser para freír a los Augers.



## VICTOR MARTIN
INTERPRETADO POR: **JON R KAMAL**

■ El cabeza de la familia solo tiene una preocupación: llenar la bodega con la sangre de sus huéspedes. Es un memo: diseñó las trampas de la casa y acaba cayendo en una de ellas.



## SHEILA MARTIN
INTERPRETADA POR: **MOLLY STARR**

■ La matriarca tiene un corazón de oro e intenta procurar alimento a los pobres Augers. Algo que ella define como 'caridad'. Fue la que tuvo la idea de instalar las cámaras de vigilancia.



## SARAH MARTIN
INTERPRETADA POR: **SUZY COTE**

■ La hija de los Martin parece sacada de una tarjeta de felicitación para abuelas, y por eso ejerce de gancho en el Centro Comercial. Se le da de miedo lo de llevar grupos de chavales a casa.

# P&R: JOSH FAIRHURST

Averiguamos las razones que llevaron a Limited Run Games a producir la remasterización de *Night Trap* en formato físico.

**¿Cuándo jugaste por primera vez con *Night Trap*, y qué opinabas de él?**

De chaval tenía un vecino al otro de la calle que poseía un Sega CD. Yo tenía la Genesis (NdT: la Mega Drive de EE.UU.), pero no podía permitirme comprar la unidad CD. Me enseñó unos cuantos juegos, pero el que más me impactó fue *Night Trap*. Hasta entonces no había visto ningún juego FMV, así que la idea de controlar una película me voló la cabeza. Puede sonar ridículo, pero recuerdo aquella experiencia con la misma intensidad que mi primera partida con *Mario 64* en una tienda. Ver un juego como *Night Trap* fue algo revelador.

Años después pude adquirir una unidad Sega CD y me convertí en un gran fan del sistema y de *Night Trap*.

**¿Te sorprendió descubrir que el juego tenía una base de fans tan activa hoy en día?**

La verdad es que no. Durante casi media década los juegos FMV vendieron millones y millones de copias. Y no creo que todo aquello se debiera a la novedad. ¡Algunas de aquellas experiencias eran realmente buenas! Así que no me sorprendió encontrar tanta gente que fuera fan del género y de *Night Trap* en particular, dado que supuso la puerta de entrada al FMV para muchos usuarios.

**¿Por qué Limited Run Games se decantó por producir *Night Trap 25th Anniversary Edition* en formato físico?**

Soy un gran fan de Sega, por lo que poder publicar algo tan intrínsecamente conectado a un sistema Sega suponía una gran oportunidad para mí. A nivel histórico fue un juego muy importante, ya que fue uno de los detonantes de que la industria adoptase los códigos de regulación por edades. Además, también me encanta como videojuego.

**¿Cómo se os ocurrió lo de incorporar un parche y una cassette a la Edición Coleccionista?**

Con el paso de los años la canción del tema principal ha acabado siendo tan famosa como el propio juego, así que quería incluirla en la Edición Coleccionista de alguna manera. *Night Trap* no tenía una banda sonora al uso, por lo que no tenía sentido producir un CD con solo cinco minutos de música. Era más divertido fabricar una cassette. Respecto al parche, quería hacer algo que estuviera ligado al juego, a nivel temático. En la versión 3DO, y solo en ella, aparecía el logo del Special Control Attack Team (SCAT). Pensé que sería molón crear un parche que la gente pudiera coser a su ropa. Además está confeccionado en fibra balística, así que ni los Augers podrían taladrarlo.

**¿Por qué *Night Trap* sigue siendo tan popular?**

Hay varias razones: es un juego divertido con unas mecánicas sólidas, el metraje recuerda a una peli de horror de Serie B y para mucha gente representó su primera experiencia con un CD-ROM. Hay un fuerte elemento de nostalgia.

Hasta te diría que *Night Trap* podría considerarse el abuelo del género 'trap-'em-up' que tanto ha popularizado *Five Nights At Freddy's*. Ofrecía bastantes cosas que la gente se perdió en su momento debido a la controversia. Espero que gracias a la remasterización más gente pueda descubrir las razones por las que *Night Trap* es tan popular entre sus fans.






## ASHLEY

INTERPRETADA POR: **ALISON RHEA**

■ Parece la más sensata del grupo de invitados. Tony se interesa especialmente por ella, debido a que le recuerda a alguien de su pasado, una tal Madeleine. Todo un romántico, amigos.



## MEGAN

INTERPRETADA POR: **CHRISTY FORD**

■ Megan siempre busca ser el centro de atención. Por eso se empeña en deleitar a las demás con su ya célebre playback. Más adelante puedes atraparla 'accidentalmente'.



## DANNY

INTERPRETADO POR: **JOSH GODDARD**

■ El hermanito de Lisa sospecha que algo huele a podrido en casa de los Martin, y no viene del baño. Con ayuda del pirado del vecino acabará friendo Augers, láser en mano.



## EL EQUIPO SCAT

INTERPRETADOS POR: **ARTHUR BURGHARDT, HEIDI VON BRECHT, DEKE ANDERSON, BLAKE GIBBONS, ROY EISENSTEIN**

■ Estos agentes se dedican a vigilar el exterior de la mansión y podrás contar con ellos cuando la cosa 'se salga de madre'.



## JEFF MARTIN

INTERPRETADO POR: **ANDRAS JONES**

■ Jeff está obsesionado con la seguridad de la casa. No le pierdas de vista porque se dedicará a cambiar los códigos de seguridad. En uno de los finales malos acaba descubriendo tu 'hackeo'.



## TONY

INTERPRETADO POR: **GIOVANNI LEMM**

■ A pesar de compartir el mismo secreto que la familia Martin, a Tony no le entusiasma la idea de cazar a los críos e intenta salvar a Ashley. Solo por eso le perdonamos ese suéter amarillo.



## AUGERS

INTERPRETADOS POR: **VARIOS**

■ Hasta en el vampirismo hay clases. A esta suerte de ninjas achacosos se les cae la piel a tiras (de ahí los trajes) y necesitan sangre para transformarse, por fin, en vampiros 'de calidad'.



# PLANO GENERAL

Las ocho habitaciones de la mansión Martin ocultan un montón de trampas, incluyendo puertas falsas a lo vodevil de Pedro Osinaga.

## COCINA

3 AUGERS

■ Cerca de la nevera de tamaño XXXL hay una trampilla en el suelo. Por desgracia no tendrás muchas oportunidades durante el juego para accionarla.

## PASILLO/HALL 1

17 AUGERS

■ **TRAMPA DE LA PARED** Un falso muro se abre a un lado del pasillo, mientras el otro se mueve, empujando a los intrusos hacia la trampa.

■ **TRAMPILLA** Al lado del cable de anulación de seguridad hay una trampilla en el suelo. Por desgracia no puedes usarla para protegerlo.

## SALÓN

20 AUGERS

■ **TRAMPA EN ESTANTERÍA** Cualquiera que se acerque al lado izquierdo de la estantería está buscando problemas: el estante gira, empujando al fulano hacia la trampa.

■ **TRAMPILLA** Hacia la derecha del salón hay una trampilla, simple pero efectiva. Los Augers siempre pican en ella que da gusto.

HALL 1

COCINA

SALÓN



RECIBIDOR



BAÑO



HALL 2

EXTERIOR

DORMITORIO

## RECIBIDOR

8 AUGERS

■ **LAS ESCALERAS** Esta trampa levanta la escalera en un ángulo de 45 grados, al más puro estilo de la Familia Monster.

■ **TRAMPILLA** Justo al lado de la ventana se oculta otra trampilla. 'Para qué innovar si lo clásico siempre funciona', debió pensar el patriarca.

## BAÑO

5 AUGERS

■ **TRAMPA DE LA PARED** Probar la báscula nunca es bueno. No solo comprobarás que has engordado: también accionarás una trampa.

■ **TRAMPILLA** Entre la ducha y la salida al pasillo hay una trampilla en el suelo tan teatral como efectiva. El Sr. Burns disfrutaría en esta casa.

## DORMITORIO

14 AUGERS

■ **CAMA-TRAMPA** Esta elaborada trampa usa un armario falso para empujar al intruso hacia la cama, que se convierte en un trampolín. Todo un clásico del cine mudo.

■ **TRAMPILLA** Justo entre la ventana y la puerta que da al baño encontrarás otra simple, pero útil trampilla.

## PASILLO/HALL 2

18 AUGERS

■ **LA CÁMARA** Una cámara de cristal te aísla rápidamente y las luces rojas anuncian tu inminente tour hacia la despensa de los Martin.

■ **TRAMPILLA** Cerca de la cámara y de la entrada al dormitorio se oculta una trampilla preparada para capturar a aquellos que hayan logrado engañar a la teatral cámara de cristal.

## EXTERIOR

10 AUGERS

■ **LA CATAPULTA** A los Martin no les hacía gracia que les tocaran la parabólica, así que instalaron esta trampa que catapulta a los intrusos.





» [3DO] Megan se encuentra a un SCAT colgado como un jamón.



» [PS4] La remasterización de *Night Trap* permite ver qué sucede en cada habitación en todo momento. Gloria bendita.

disfrutar, desde diferentes perspectivas, de una trama que apenas duraba media hora.

Los creadores de *Night Trap* buscaban aportar un grado de interactividad inédito hasta entonces en los videojuegos basados en FMV, y lo lograron: *Night Trap* estaba a mucho distancia de la fórmula 'pulsa el botón para continuar la peli" de *Dragon's Lair* y sus imitadores. Sin embargo, para tener éxito en el juego había que ignorar, básicamente, la trama y los diálogos si querías atrapar a todos los Augers. En una partida perfecta debías capturar a los 95 en apenas 25 minutos, encadenando la activación de trampas en apenas segundos. Peor aún, en ocasiones el propio juego nos saboteaba la partida, haciéndonos creer que una chica estaba en peligro, cuando en otro lado de la casa se nos estaba escapando otro Auger.

A pesar de los fallos de diseño, *Night Trap* recibió una cálida acogida por parte de la prensa, debido a la novedad y el gran avance que suponía respecto a los viejos juegos de LaserDisc. *Mean Machines* Sega le otorgó un 89% y lo describió como "el más avanzado e innovador juego de Mega-CD visto hasta la fecha". En su review con un 84% de nota, Adrian Pittowski de *Sega Force* declaró que"la chiflada manera en la que son capturados los Augers y la interpretación de los actores aportan a *Night Trap* un ambientación tan hortera como humorística".

Por supuesto, este no es el final de la historia. El juego provocó una gran controversia en la primavera de 1993, primero en EE.UU. y de ahí al resto del mundo. En diciembre de aquel año *Night Trap* fue puesto en la picota durante aquella célebre sesión del Congreso de EE.UU. a raíz de la violencia en los videojuegos. Howard Lincoln, de Nintendo, no dudó en atacar a sus rivales, y declaró "no puedo creerme eso de que el *Night Trap* de Sega sea un juego destinado solo a los adultos [...] Los niños pequeños lo compran en el Toys R Us y él [Bill White de Sega] lo sabe tan bien como yo". A los pocos días Toys R Us lo retiró de sus tiendas y la prensa internacional volvió a hacerse eco de la polémica, a pesar de que en Reino Unido, por ejemplo, había recibido un clasificación de 'Para Mayores de 15' por parte de la BBFC. También es verdad que Sega no estuvo muy fina. Al ser entrevistado por *The Independent*, un portavoz de Sega Europa lo defendió de una manera 'un tanto peculiar': "Sí. Hay, por decirlo así, mujeres en ropa interior siendo arrastradas por los extraterrestres. Pero el juego es tan difícil que casi nadie llega tan lejos." En 1994 la industria del videojuego introdujo su propio código de regulación por edades (ESRB en Norteamérica, ELSPA en Reino Unido) lo que calmó a la opinión pública durante un tiempo.




25 años después, todo esto nos parece pintoresco. Juegos similares de FMV aterrizaron en el mercado en años siguientes, sin que volviera a estallar la polémica. La gente que se llevó las manos a la cabeza con *Night Trap* seguramente no vio lo que hizo Roberta Williams con el inquietante *Phantasmagoria*. En cualquier caso *Night Trap* pasó a los anales de la historia de los videojuegos. Era un juego realmente ambicioso a nivel técnico y, pesar de su limitada jugabilidad, acabó obteniendo un gran éxito comercial, posiblemente gracias a todos esos padres, políticos y educadores que querían acabar con él. La vida, a veces, es maravillosamente irónica. *

## LAS CONVERSIONES

**Estas habían sido las cuatro versiones comercializadas hasta la llegada de la mejorada Edición Aniversario.**




### MEGA-CD

1992

■ La versión original de *Night Trap* es también la peor. Las limitaciones del hardware de MD, especialmente en lo referente al colorido, obligaron a difuminar el vídeo, que además queda reducido a una pequeña ventana. Pero es la que tuvimos todos y le tenemos cariño.

### 32X CD

1994

■ Añadiendo el 32X a tu Mega-CD (el célebre Megazord) podías disfrutar de una versión mejorada de *Night Trap* que lucía una pantalla de vídeo más grande y mejor colorido. Aun así, la imagen seguía mostrando demasiado grano.

### 3DO

1994



■ *Night Trap* ofrecía en 3DO una imagen más nítida y brillante respecto a la entrega para 32X, pero redujo el frame rate en un 20%, hasta bajar a los 12 frames por segundo. Por ello esta versión tuvo, y tiene, sus fans y sus detractores. También desplegaba un interfaz mejorado respecto a la versión 32X.

### PC

1995



■ La versión PC incorporó un nuevo interfaz, diseñado para jugar con ratón. Se podía saltar de habitación en habitación a mayor velocidad y grabar partida. Por desgracia heredó lo peor de las dos versiones anteriores: la calidad de imagen de 32X y el frame rate de 3DO.



ZX SPECTRUM

# 35 AÑOS 35 JUEGOS

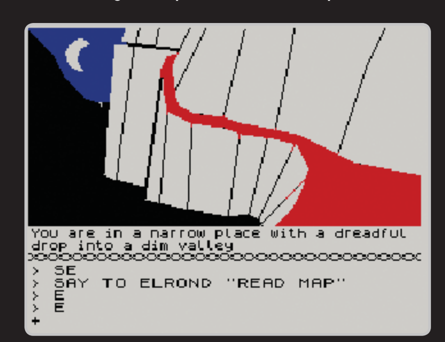
SE HAN LANZADO MÁS DE 10.000 JUEGOS PARA ZX SPECTRUM Y LA CIFRA NO CESA DE AUMENTAR. PARA CELEBRAR EL 35 ANIVERSARIO DEL FABULOSO MICROORDENADOR DE SIR CLIVE SINCLAIR, MARTYN CARROLL HA SELECCIONADO PARA NOSOTROS UN TÍTULO CLAVE DE CADA AÑO, DESDE 1982 HASTA LA ACTUALIDAD.

## 1982 THE HOBBIT

**DESARROLLADOR:** BEAM SOFTWARE **GÉNERO:** AVENTURA DE TEXTO

**Si no hubiera sido por *The Hobbit*, el primer año de vida del Spectrum habría sido para olvidar en lo referente a los juegos.** La carencia de software de calidad tenía un motivo: el Spectrum se lanzó oficialmente en abril de 1982, pero Sinclair tuvo problemas para satisfacer la demanda y algunos tuvieron que esperar meses para disfrutar de la máquina. Esta demora provocó que no hubiera una gran cantidad de juegos disponibles aquel año. Los clones de recreativa estaban a la orden del día, y era obvio que muchos eran adaptaciones, realizadas apresuradamente, de lanzamientos ya existentes para ZX81. El sello propio de Sinclair publicó algunos hits tempraneros, como *Space Raiders* y *Hungry Horace*, pero eran juegos muy sencillos. Esto nos lleva a dos cuestiones: ¿Cómo crearon Philip Mitchell y Veronika Megler, autores de la aventura de texto *The Hobbit*, un juego tan sofisticado y cómo lograron tenerlo listo tan pronto después del lanzamiento del Spectrum?

La verdad es que comenzaron el desarrollo en el Tandy TRS-80, pero cuando Beam Software presenció la fiebre por el Spectrum se decidió dar el salto. Una ventaja añadida con el cambio de sistema es que pudieron incorporar gráficos a color para acompañar las descripciones de texto. Muchos usuarios recuerdan con nostalgia aquellas imágenes, que se dibujaban lentamente en la pantalla y luego se coloreaban minuciosamente, línea por línea. Detrás de aquellos gráficos tan simples había una absorbente aventura. *The Hobbit* se adelantó a su tiempo, presentando un parser inteligente, personajes no jugables y una progresión no lineal. Tolkien habría estado orgulloso al ver cómo la gente exploraba los mundos que creó.




## AL HABLA CON VERONIKA MEGLER

La desarrolladora nos habla sobre su clásico



### Sobre el Spectrum

Era elegante, obviamente dirigido al mercado doméstico. Era una buena máquina de juegos. Hicimos todo el desarrollo en el TRS-80, que estaba más centrado en el mercado empresarial.

### Sobre el desarrollo de *The Hobbit*

Éramos conscientes de que se estaba dando un gran salto adelante, pero estábamos tan enfrascados en la creación del juego que no pensamos mucho en ello. Hablamos más sobre el diseño y los desafíos de depurar algo tan complejo. El entorno 'Inglish' era más estructurado y testeable, mientras que la aleatoriedad de los NPC y el motor del juego hacía que el testeo fuera un verdadero desafío.

### Sobre el impacto de *The Hobbit*

Sigo impresionada y muy honrada cuando me hablan sobre el impacto que tuvo *The Hobbit* en los usuarios y otros programadores y jugadores que llegaron después. ¡El juego ha tenido más impacto en sus vidas que en la mía!




## 1983 JETPAC

**DESARROLLADOR:** ULTIMATE **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

**'De la hambruna al festín': así se podría resumir 1983.** El Spectrum estaba de repente en todas partes, y Sinclair anunció que había vendido medio millón de máquinas en agosto de 1983. La base de usuarios se disparó, al igual que el número de juegos disponibles. *Ant Attack* de Sandy White fue pionero en la aventura isométrica, mientras que *Manic Miner* de Matthew Smith redefinió las plataformas. Y en esto apareció un nuevo equipo de las Midlands con la experiencia arcade más pura vista en Spectrum.

*Jetpac* supuso el debut de Ultimate Play The Game, la desarrolladora de software que dominaría los primeros años del Spectrum. Ya había muchos shooters de una sola pantalla en aquella época, pero este estaba tan pulido, era tan profesional, que podría haber salido directamente de un salón recreativo. La mecánica de reabastecer de fuel tu cohete espacial mientras freías a los aliens era simple pero adictiva. Vale, los colores se contagiaban y los sprites parpadeaban, pero nunca ha habido un ejemplo mejor de juego pick-up-and-play en Spectrum. *Jetpac* solo fue el principio: *Pssst*, *Cookie*, *Tranz Am* y *Lunar Jetman*, la secuela de *Jetpac*, llegarían antes de que acabara el año.

## 1984 THE LORDS OF MIDNIGHT

**DESARR:** MIKE SINGLETON **GÉNERO:** AVENTURA ESTRATÉGICA

**Ultimate continuó donde se había quedado, lanzando más clásicos como *Atic Atac*, *Sabre Wulf* y el revolucionario *Knight Lore*.** Cualquiera de ellos sería un firme candidato a mejor juego de 1984, al igual que *Avalon* de Craftgold o *Skool Daze* de Microsphere, pero hay un título que destacaba por ser tan brillante a nivel técnico como divertido.

*The Lords Of Midnight*, desarrollado por Mike Singleton y publicado por Beyond, era tan avanzado que hizo que *The Hobbit* pareciera la lista de la compra. Con 4.000 localizaciones (todas representadas visualmente, gracias al ingenioso sistema 'Landscaping' de Mike), docenas de personajes jugables y múltiples formas de lograr la victoria, esta aventura estratégica no debería haber sido posible con la limitada memoria de 48K del Spectrum. Pero Mike logró dar vida a la tierra de Midnight y todos los que la exploraron, y combatieron en ella, saben bien que no había nada igual a *The Lords Of Midnight* en el momento de su lanzamiento. Incluso su secuela, el *Doomdark's Revenge* de 1985, lo tuvo muy difícil para superar al original.






# 1985 CHAOS

**DESARR:** JULIAN GOLLOP **GÉNERO:** COMBATE POR TURNOS

**A cada año que pasaba más y más juegos increíbles llegaban al Spectrum.** 1985 acogió el lanzamiento de títulos colosales como *Fairlight*, *Saboteur*, *Cyclone*, *Highway Encounter* y *Tau Ceti*. Este también fue el año en el que el inmenso *Elite* de Acornsoft se 'acopló' al Spectrum, justificando sobradamente el hype que le precedió.

En comparación, *Chaos* no era un título que la gente estuviera esperando. Su creador, Julian Gollop, apenas era conocido y el editor, Games Workshop, pertenecía al mundo del rol y los juegos de tablero. La apariencia del juego tampoco ayudó a venderlo a la gente de la prensa, debido al fondo negro y sus pequeños y parpadeantes sprites. Pero si hubo un juego en el que el diseño triunfó sobre los gráficos ese fue *Chaos*. Hasta ocho belicosos hechiceros combatían en el 'Plane Of Limbo', esperando turno para desatar sus hechizos y convertirse en el último mago en pie.

Los hechizos se distribuían de manera aleatoria, por lo que cada partida era distinta. Julian había estado desarrollándolo durante años, inicialmente como juego de mesa, por lo que la versión para ordenador impresionaba por su profundidad y una mecánica perfectamente equilibrada. Y cuando los ocho jugadores humanos se enzarzaban en una batalla, arrojando hechizos, aquello era... Un caos.

Puede que el juego no fuera un éxito en su lanzamiento, pero alcanzó un estatus de culto en años posteriores. Muchos lo descubrieron gracias a la revista *Your Sinclair*, que lo regaló en dos cintas, en 1990 y 1993. La revista lo catalogó como un "auténtico clásico" y no podemos estar más de acuerdo.



## AL HABLA CON JULIAN GOLLOP

### El legendario diseñador recuerda Chaos

**Sobre convertir *Chaos* en un videojuego**

Pude incorporar una extraordinaria mecánica de juego: el sistema de ilusión. La idea era que pudieras invocar a una criatura como una ilusión y que se comportara de forma normal, pero cualquier otro jugador podría "no creérsela". Sigo viendo Chaos principamente como un título multijugador, pero la IA que le incorporé resultó ser bastante buena, algo que no se podía hacer en un juego de mesa. A muchos jugadores les encantaba probar el cooperativo contra los magos de la IA antes de enfrentarse entre sí.

**Sobre el Spectrum**

El Speccy fue absolutamente esencial para mi carrera. Para los juegos de estrategia fue genial porque tenías a tu disposición 48K y era más barato que sus competidores. No solo fui capaz de persuadir a mis padres para que me compraran uno, sino que pude hacer juegos bastante sofisticados para él. ¡Y los microdrives ZX nunca me decepcionaron!

# 1986 TURBO ESPRIT



**DESARROLLADOR:** DURELL SOFTWARE **GÉNERO:** CONDUCCIÓN

**En este año, Sinclair lanzó el Spectrum 128K, un nuevo modelo que se suponía iba a marcar el comienzo de la próxima generación.** Aquello no sucedió, por supuesto, dado que la mayoría de las compañías estaban más que satisfechas lanzando juegos de 48K con pequeñas mejoras puntuales para los ordenadores 128K (*Starglider* de Rainbird y *Knight Tyme* de Mastertronic fueron dos excepciones). Esto no importó demasiado, dado el flujo de increíbles juegos de 48K que seguía llegando al mercado, como joyas como *The Great Escape*, *The Trap Door* y *Quazatron*.

*Turbo Esprit*, del programador Mike Richardson, fue otra muestra de todo lo que podía dar de sí el modesto Speccy. Era, en esencia, un prototipo 8-bit del *Driver* de Reflections, con una auténtica ciudad 'viviente' en 3D por la que podíamos circular libremente. La meta era atrapar a los traficantes de droga, pero muchos jugadores se dedicaban simplemente a conducir, mientras obedecían, o todo lo contrario, las normas de tráfico. Por no hablar de lo que hacían a los peatones.



# 1987 HEAD OVER HEELS

**DESARR:** OCEAN SOFTWARE **GÉNERO:** AVENTURA ISOMÉTRICA

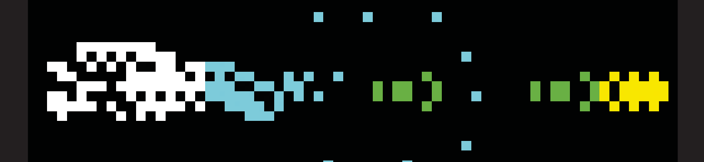
**Las aventuras isométricas eran tremendamente populares en Spectrum.** Ultimate demostró con *Knight Lore* y *Alien 8* que el procesador del Spectrum era más que capaz de crear y mover entornos isométricos, y muchos desarrolladores les siguieron. Juegos como *Sweevo's World*, *Movie* y *Batman* no solo mejoraron la técnica, sino que añadieron sus propios rasgos y peculiaridades. Esta evolución llegó a la cima con *Head Over Heels*.

La nueva creación de Jon Ritman y Bernie Drummond, tras *Batman*, carecía del tirón comercial que otorgaba una licencia, pero era tan notable que se labró una reputación por si sola. Su mayor gancho fue introducir dos personajes jugables, cada uno con sus propios defectos y habilidades, permitiéndonos alternar el control sobre uno y otro. *Head Over Heels* era precioso, inteligente, tortuoso y encantador. Los gráficos y la animación eran excelentes, al igual que en el sonido (al menos en la versión 128K). Por todo esto se convirtió en un clásico instantáneo y otro éxito de ventas y crítica para Ocean en un año realmente disputado. ¿Cuántos juegos recordáis de 1986?














## 1988 R-TYPE

**DESARR:** SOFTWARE STUDIOS **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

**Llegados a este punto, el mercado de Spectrum empezaba a ser dominado por las adaptaciones de recreativas.** Esto no era necesariamente algo malo, ya que recibimos excelentes ports (*Bomb Jack* de Elite, *Renegade* de Imagine, y *Bubble Bobble* de Firebird, por citar solo tres). Aunque todo el circo que rodeó a US Gold y su adaptación *Out Run* dejó un poso amargo.

No había demasiadas esperanzas puestas en la versión Spectrum de *R-Type*. ¿Cómo podría alguien tomar el shooter más espectacular de los recreativos, con aquel catálogo de armas y esos jefes que ocupaban toda la pantalla y comprimirlo todo en un ordenador de 48K? El programador Bob Pape logró hacerlo, y firmaría no solo la conversión Nº1 para Spectrum, sino uno de los mejores juegos de todo el catálogo. Siempre sospechamos que había recurrido a la brujería para llevar el Spectrum hasta sus límites, pero el propio Bob cuenta el proceso en *It's Behind You*, su libro gratuito en PDF. En él descubrimos que *R-Type* fue el producto de un programador meticuloso que afrontó un problema tras otro, huyendo de los atajos. El resultado fue una conversión absolutamente sublime.

## 1989 MYTH

**DESARROLLADOR:** CONCEPT ANIMATIONS **GÉNERO:** AVENTURA

**Fue el año de *Robocop*.** La gran apuesta de Ocean se comercializó a finales de 1988 y dominó las listas de ventas a lo largo de 1989. Entre tantos lanzamientos basados en licencias era fácil que creaciones originales como Myth pasasen desapercibidas. Pero afortunadamente, este no fue el caso.

*Myth* era básicamente una aventura arcade tradicional, pero con una factura técnica impresionante. En él encarnabas a un joven que viajaba a través del Tiempo, resolviendo puzles para derrotar a demonios, dragones y otras criaturas mitológicas. Cada fase era un auténtico espectáculo, con unos gráficos y una animación impresionantes (la lluvia y los relámpagos de la fase de los vikingos era algo que parecía sacado de un juego de 16-bi). Los controles eran peculiares, al igual que el segmento final a lo shoot-'em-up, pero en líneas generales *Myth* era una experiencia inolvidable. La clase de juego que habrían firmado los Stamper de no haber abandonado el Spectrum.




## 1990 RAINBOW ISLANDS

**DESARROLLADOR:** GRAFTGOLD
**GÉNERO:** PLATAFORMAS

**El contagio de colores fue un problema del Spectrum que nunca desapareció, y una de las maneras más comunes de evitarlo era optar por mostrar solo dos colores.** Esto dio como fruto demasiados títulos monocromo, que evitaban el problema para abrazar la monotonía. No era una opción viable para *Rainbow Islands*, ya que hacerlo en monocromo habría causado un motín entre los fans de la recreativa de Taito, que había hecho del colorido su orgullo y razón de ser.



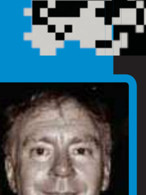

La adaptación a Spectrum corrió cargo de Graftgold, quienes recurrieron a la paleta más vibrante del 'gomas', hiptonizando nuestras retinas con rojos, amarillos y magentas. Obviamente, los sprites de personajes y los propios arcoiris no podían mostrar el mismo cromatismo desatado, pero el conjunto fue tan cautivador como hermoso. Además se jugaba estupendamente, e incorporó todo el contenido de la recreativa (salvo las tres islas secretas, como en la mayoría de las conversiones domésticas). A nivel técnico el juego aguantaba estupendamente el tipo y apenas había ralentizaciones cuando la pantalla estaba hasta los topes de sprites. Además, se optimizó para 128K con melodías y efectos AY.

*Rainbow Islands* supuso un gran éxito comercial para Ocean, otro más en un año repleto de conversiones de recreativas. Además de *Rainbow Islands,* también publicaron excelentes ports de *Midnight Resistance* a cargo de Special FX y *Pang*, obra de Arc Developments. A finales de aquel año Ocean anunció que se centrarían en juegos exclusivos para 128K. ¿Significaría esto el fin para el venerable Spectrum de 48K?



### AL HABLA CON STEVE TURNER

**Mister Turner mira más allá del arcoiris**



**Sobre el desarrollo de *Rainbow Islands* en Graftgold**

Los arcoiris suponían un problema ya que eran enormes sprites de colores. El juego no encajaba con el Spectrum, pero el programador David O'Connor hizo un trabajo brillante. Estaba decidido a corregir elementos de la mecánica para que se reprodujeran igual que en el original. Inventó una forma de empaquetar los mapas, comprimiendo los datos en la memoria del Spectrum. También entendió que la clave de la jugabilidad pasaba por mantener un alto framerate.

**Sobre el Spectrum**

Fue una piedra esencial en los comienzos de Graftgold. En aquel momento no existía otra máquina con semejante parque de usuarios, que era lo que hacía viable el desarrollo de videojuegos. Desarrollar para él era fácil y barato. Todo se centraba en técnicas de programación, en lugar de encontrar la manera de realizar trucos con los chips. Todo tenía que construirse desde los cimientos, lo que nos permitió aprender mucho antes de dedicarnos a máquinas más complejas.

## 1991 SPELLBOUND DIZZY

**DESARROLLADOR:** BIG RED SOFTWARE **GÉNERO:** AVENTURA

**Los propietarios de los modelos de 48K no se preocuparon mucho por el 'abandono' de Ocean, ya que la mayoría de los desarrolladores seguían apostando por el ordenador original.** Esto se notaba especialmente en los sellos 'económicos', que tomaron el relevo cuando los juegos de 'precio completo' empezaron a escasear. Codemasters era la reina de la serie barata, y Dizzy era su príncipe. Este juego, la quinta entrega de la saga, fue su mayor aventura hasta la fecha, con 105 pantallas en total (el Dizzy original solo tenía 52 pantallas). Además fue uno de los mejores capítulos de la franquicia, con puzles notables y divertidas secuencias, incluyendo un viaje en vagoneta. En un ordenador de 128K ofrecía animaciones mejoradas y música AY, pero la aventura corría perfectamente en los 48K del Spectrum original.

Aquel año también nos brindó algunas adaptaciones de 16-bit, como *Lemmings* y *North & South*. Ambas eran conversiones decentes, que demostraron que el Speccy seguía siendo una plataforma viable para los últimos lanzamientos del mercado.

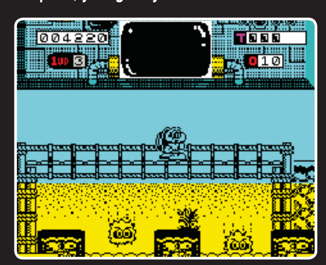


## 1992 TURBO THE TORTOISE

**DESARROLLADOR:** VISUAL IMPACT **GÉNERO:** PLATAFORMAS

**Otro año en el que la serie barata arrinconó a los juegos de precio completo.** *Space Gun* y *The Addams Family*, ambos de Ocean, eran bastante decentes, al igual que el *Indiana Jones And The Fate of Atlantis* de US Gold, pero era evidente que los grandes sellos se habían lanzado a por los 16-bit. Codemasters siguió haciendo caja con sus lanzamientos de serie barata, como *Captain Dynamo* y *Wild West Seymour*, aunque fue este brillante plataformas de Hi-Tec Software el que destacaría sobre los demás.

*Turbo The Tortoise* estaba claramente inspirado en *Sonic*, aunque el juego tenía más puntos en común con *Super Mario Bros.* en términos de mecánica y presentación. Como Turbo, debías atravesar seis niveles de scroll horizontal, dando buena cuenta de los enemigos, saltando sobre sus cabezas o disparando. Al final de cada nivel nos esperaba un jefazo y también había fases de bonus. Se comercializó dos veces. Primero bajo el sello de Hi-Tec, que desapareció poco después, y luego bajo sello Codemasters.



## 1993 DALEK ATTACK

**DESARROLLADOR:** 221B SOFTWARE
**GÉNERO:** PLATAFORMAS

En Reino Unido los lanzamientos se redujeron drásticamente. Destacaron *Nigel Mansell's World Championship* de Gremlin y este, largamente esperado, juego de *Doctor Who* de Alternative. Se trataba de un plataformas run-and-gun bastante ágil y divertido. *Dalek Attack* fue el último juego en aparecer en la portada de la revista *Your Sinclair*, que desaparecería aquel año, al igual que *Sinclair User*.



## 1994 TOWDIE

**DESARR:** THE BALARA BROTHERS
**GÉNERO:** AVENTURA

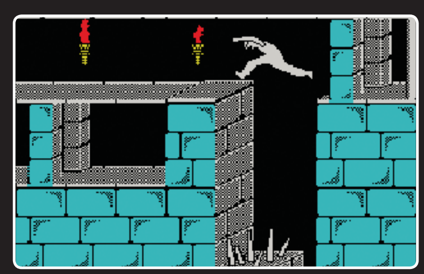
Aunque el Spectrum había desaparecido de las estanterías de Reino Unido, en otros territorios seguía aguantando el tipo. Ultrasoft, desde Checoslovaquia, seguía distribuyendo títulos comerciales en Centroeuropa, incluyendo el puzle *Quadrex* y la aventura arcade *Towdie*. Fuertemente inspirado por la saga *Dizzy* (que contaba con multitud de mods no oficiales), *Towdie* era un juego realmente bonito en el que encarnabas a un pequeño troll en su misión de acabar con un dragón.

## 1995 TWILIGHT

**DESARROLLADOR:** ULTRASOFT
**GÉNERO:** AVENTURA POINT-AND-CLICK

Con el subtitulo *Land Of Shadows*, era otro impresionante lanzamiento de Ultrasoft, quienes lograron implementar con éxito la mecánica point-and-click en Spectrum. Encarnabas a un astronauta que regresa a una Tierra yerma, en un futuro distante. No tenía muchas localizaciones y podía completarse rápidamente, pero fue un logro admirable. Más tarde se lanzaría una versión con textos en inglés.





## 1996 PRINCE OF PERSIA

**DESARROLLADOR:** ENTROPY
**GÉNERO:** PLATAFORMAS

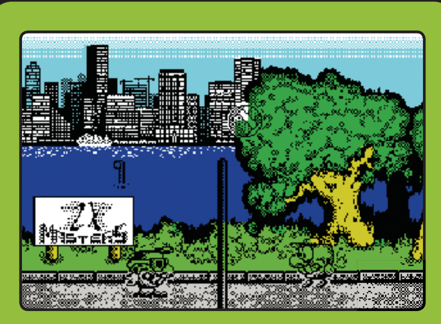
La historia sobre su tardío lanzamiento merecería su propio reportaje. Tras adaptar el clásico de Jordan Mechner al SAM Coupe, los programadores mostraron la conversión a Spectrum a varias compañías en 1993, pero nadie lo quiso debido al desplome del mercado. Tres años más tarde alguien acabó comercializándolo en Rusia. Una gran versión de un clásico inmortal. Fue una lástima que ninguna compañía quisiera distribuirlo en 1993.

## 1997 BLACK RAVEN

**DESARROLLADOR:** COPPER FEET
**GÉNERO:** ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

El Spectrum siguió siendo muy popular en Europa del Este, donde había mucha demanda de nuevo software. Este RTS de los rusos Copper Feet estaba inspirado nada menos que en *Warcraft*. A pesar de sus gráficos monocromo, se juega realmente bien y tuvo la suficiente popularidad como para recibir un disco de misiones y una secuela isométrica (que por desgracia no fue más allá de una simple demo).






## 1998 HEADBALL

**DESARROLLADOR:** ZX MASTERS
**GÉNERO:** DEPORTIVO

Fue un año bastante pobre para el Spectrum, aunque el venerable ordenador siguió recibiendo un flujo constante de juegos rusos. Lo mejor del año fue este divertido juego deportivo de ZX Masters. A través de unos sprites muy salados y unos escenarios rebosantes de color, dos jugadores se lanzan una bola (y más tarde una bomba), sobre una red. No era muy sofisticado, pero sí muy divertido, e incorporaba unas agradables melodías AY.

## 1999 TITANIC

**DESARROLLADOR:** FATALITY
**GÉNERO:** PUZLE

Su título completo era *Pussy: Love Story From Titanic*. Esta rareza rusa parecía estar inspirada en la película de James Cameron, y hasta mostraba los rostros pixelados de Leonardo DiCaprio y Kate Winslet en la presentación, pero en realidad su mecánica se basaba en un puzle japonés de 1991 para Game Gear, titulado *Magical Puzzle Popils*. Pero espera… los del marcador no *son Leo y Kate*. *¿Dragon Ball Z?*



## 2000 EXISTENZ

**DESARR:** TRIUMPH GAME LABS
**GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

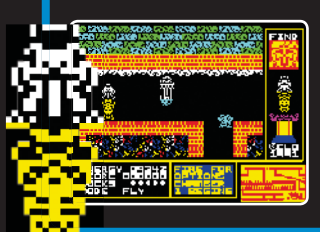
Sería imperdonable no destacar algunos mods. *Existenz* fue una actualización no oficial de *Delfox*, un shooter horizontal de 1988 de la española Dinamic. De hecho, el juego también es conocido como *Crazy Delfox*, lo que da una pista de lo que nos vamos a encontrar. Los desarrolladores rusos cogieron el original y dispararon la acción hasta límites demenciales, todo ello bajo una cañera banda sonora AY.



## 2001 ONE MAN & HIS DROID II

**DESARROLLADOR:** CLIVE BROOKER
**GÉNERO:** MAZE GAME

Según reza World of Spectrum, en 2001 hubo menos lanzamientos que en cualquier otro año. A pesar de todo, 43 títulos vieron la luz en 2001, incluyendo esta secuela hasta entonces inédita. Clive Brooker lo programó en 1991, pero Mastertronic no estaba interesado en comercializarla, así que la publicaron en su web. Y no podemos dejar de agradecérselo.



## 2002 ZX HEROES

**DESARROLLADOR:** IGOR MAKOVSKY **GÉNERO:** PLATAFORMAS

**Han habido docenas de mods de *Jet Set Willy* a lo largo de los años, y la cifra fue en aumento tras el lanzamiento, en 1996, de la popular herramienta JSWED de John Elliott.** Mientras que los mods anteriores se limitaron a añadir nuevas pantallas con las que atormentar al pobre Willy, el nuevo editor introdujo cambios en la manera en la que funcionaban muchos elementos del juego, dando lugar a habitaciones mucho más sofisticadas y difíciles.

Este mod de 40 habitaciones, obra de Igor Makovsky, es uno de los mejore. Es básicamente un respetuoso tributo a algunos de los mejores juegos del catálogo de Spectrum, incluyendo *Pyjamarama*, *Technician Ted* and *Dynamite Dan*. También nos deleita con homenajes a recreativas tan conocidas como *Bubble Bobble* y *Arkanoid*. Imagina a un montón de iconos del videojuego organizando una fiesta en la mansión de Willy. Otro notable lanzamiento de aquel año fue *Abe's Mission: Escape*, una adaptación de los dos primeros juegos de *Oddworld* que acabó triunfando en la competición Your Game de 2002.



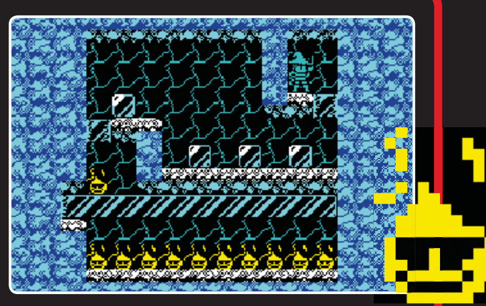

### AL HABLA CON IGOR MAKOVSKY

**Todo un héroe del Spectrum**

**Sobre crecer con Spectrum**
Cuando tenía seis años mi padre me regaló un clon soviético del Spectrum (Kvant BK). Cargar cintas, los juegos, mis primeros intentos a la hora de programar son vivencias que están profundamente conectadas con mis recuerdos sobre mi padre.

**Sobre la popularidad de los clones de *Jet Set Willy***
Es sencillo crear un nuevo mundo con animaciones propias y una historia interesante, si cuentas con el editor adecuado, como el increíble JSWED.

**Sobre crear *ZX Heroes***
Los juegos de *Jet Set Willy* tenían un ritmo único. Ni demasiado rápido ni dinámico: ¡acogedor y agradable para jugar junto a una taza de té! Me gusta hacer homenajes y muchos juegos me inspiraron para crear *ZX Heroes*. La beta de *Doom 3* salió aquel año y quería demostrar que podíamos mantener los juegos de Spectrum en nuestros corazones.



## 2003 FIRE 'N ICE

**DESARROLLADOR:** N-DISCOVERY
**GÉNERO:** PUZLE ARCADE

El *Solomon's Key* de Tecmo fue adaptado a muchos sistemas domésticos, incluyendo el Spectrum en 1987. *Fire 'n Ice* fue una secuela en la que los jugadores debían extinguir las llamas usando bloques de hielo. Se lanzó en NES en 1992, y once años después los rusos n-Discovery crearon un port no oficial para el Spectrum 128K.

Posiblemente fue el primer juego en abrir los ojos del público hacia la escena homebrew de Spectrum. Los gráficos y sonido son magníficos y el diseño es perfecto. Un juego precioso que todo el mundo debería probar.



## 2004 FUN PARK

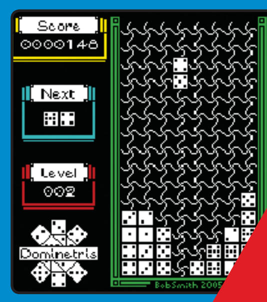
**DESARROLLADOR:** JONATHAN CAULDWELL
**GÉNERO:** SIMULACIÓN

Jonathan Cauldwell es conocido por ser un prolífico creador de homebrew, y ha lanzado docenas de juegos a lo largo de los últimos 15 años. *Fun Park* es uno de sus títulos más ambiciosos, un 'demake' de *Theme Park* que corre en un Spectrum 16K. La versión original, titulada *Amusement Park 4000*, es aún más notable, ¡corriendo en solo 4K! Pero *Fun Park* es mucho más que un ejemplo de lo que se puede lograr con una memoria limitada.

## 2005 DOMINETRIS

**DESARR:** BOB SMITH **GÉNERO:** PUZLE ARCADE

La mecánica del *Dominetris* de Bob Smith consiste en mover las fichas de dominó, que caen desde lo alto, para que los dígitos coincidan y lograr destruir varias fichas a la vez. La mecánica es simple, pero al igual que en el puzle de Pajitnov, no tarda mucho en desmadrarse cuando la pantalla se llena de fichas. Uno de los mejores clones de *Tetris* para Spectrum, creado por un autor bastante conocido en el ámbito del homebrew. En 2010 Bob lanzó una versión expandida de *Dominetris*... ¡Para el ZX81, nada menos!






# AL HABLA CON JONATHAN CAULDWELL

## El desarrollador nos habla de su amor por el homebrew

### Sobre su creación favorita

La mayoría tienen algo especial. El título del que estoy más orgulloso es *Encyclopaedia Galactica Remixed*, que lleva al jugador a recorrer varios sistemas estelares para recoger muestras de vida alienígena y así documentar el tomo del mismo nombre.

### Sobre la escena Spectrum

Cada año se crean docenas de nuevos juegos a cargo de nuevos autores que deseaban hacer el juego que querían ver de niños. Es genial ver a tanta gente interesada en aprender a ensamblar en Z80 o usar la *Churrera* y *Arcade Game Designer* para crear nuevos juegos. La calidad es muy alta y algunos títulos recientes habrían recibido críticas notables en los años 80. El interés en desarrollar nuevos juegos no deja de crecer y, por mi parte, no tengo intención de parar de hacerlo.



## 2006 GAMEX



**DESARROLLADOR:** JONATHAN CAULDWELL **GÉNERO:** MINIJUEGOS

**Otra creación de Jonathan Cauldwell, y posiblemente su juego más ambicioso e intrigante hasta la fecha.** Hemos dicho 'juego' cuando en realidad se trata de una recopilación de 16 minijuegos basados en conceptos arcade clásicos. Referirnos a ellos como simples clones sería una falta de respeto, ya que entre ellos hay juegos realmente brillantes.

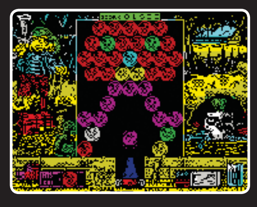
En lugar de ser una mera recopilación de títulos, los juegos están conectados por una suerte de 'bolsa' donde puedes comprar y vender acciones de los juegos. Comienzas creándote un pequeño capital al jugar a una variante de *Pac-Man* y luego inviertes ese dinero en otros títulos, utilizando tu habilidad para amasar más y más recursos. Debes estar pendiente del tema de los impuestos (si te calzan muchas multas se acabó el juego), aunque lo más importante es mantener siempre un ojo en la cotización de los diferentes títulos, aunque estés obsesionado solo por algunos juegos. Esta mecánica de mercado de acciones regresó en una secuela, subtitulada *Playing Dividends*, que se distribuyó en 2015.




## 2007 CANNON BUBBLE

**DESARROLLADOR:** COMPUTER EMUZONE
**GÉNERO:** PUZLE

Los españoles Computer Emuzone produjeron algunos 'demakes' muy potentes aquel año, incluyendo *Betiled*, un clon de *Bejeweled*. Pero en términos de amor retro nada superó a *Cannon Bubble*. Con gráficos de temática bucanera y una alegre banda sonora, este juego lo hizo todo bien. Incluso incorpora un modo dos jugadores para disfrutar con un amigo.



## 2008 SPLATTR

**DESARROLLADOR:** BOB SMITH
**GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

¿Gráficos gigantescos sin contagio de color? Parecía inviable. Sin embargo, si los sprites se construyen usando cuadrados de caracteres, los atributos no chocan. En base a esta observación (que se refleja en el título: ATTR es el comando de atributo en Sinclair BASIC), Bob Smith creó un shooter único con enormes sprites que llenan la pantalla. En serio, esta captura no le hace justicia.



## 2009 KING'S VALLEY

**DESARROLLADOR:** RETROWORKS
**GÉNERO:** PLATAFORMAS

El catálogo MSX está repleto de ports de Speccy, así que es agradable descubrir lo contrario. Esta conversión del plataformas de Konami, a cargo de los españoles RetroWorks, es una delicia. Imagina *Lode Runner*, solo que aquí exploras pirámides. Como es costumbre en RetroWorks, la presentación es increíble: gráficos impresionantes y melodías AY.



## 2010 HORACE IN THE MYSTIC WOODS

**DESARROLLADOR:** BOB SMITH
**GÉNERO:** PLATAFORMAS

Horace ejerció de mascota del 'gomas', protagonizando tres títulos muy queridos. Un cuarto juego vio la luz en 1985, pero aquello no supuso el final. En 1995 Psion contrató a Michael Ware para programar *Horace In The Mystic Woods* para la PDA Psion 3 y 15 años más tarde Bob Smith adaptó el juego al Spectrum.

El retorno de Horace/Horacio fue todo un acontecimiento. La versión original era monocroma, pero las 64 pantallas del port a Spectrum derrochaban color. Además, el control y el sonido también eran excelentes.

## 2011 CRAY 5

**DESARR:** RETROWORKS **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

Fue un grandísimo año para la escena homebrew, con un montón de estupendos lanzamientos. *Cray 5* se alzó con la corona derrochando encanto y dificultad.

El juego fue desarrollado originalmente por Topo Soft en 1987 y comercializado en Amstrad CPC. Topo Soft creó diversos juegos para Spectrum pero *Cray 5* no estaba entre ellos. Gracias a RetroWorks, se hizo por fin justicia, y además con estilo. El juego luce increíble, recordando a los clásicos de Raffaele Cecco, y la música AY es fantástica. Nos atreveríamos a decir que es mejor que el de CPC.

## 2012 SURVIVISECTION

**DESARR:** SANCHEZ **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

Otro año en el que se hace complicado elegir solo un juego. *Survivisection* de Sanchez (Aleksander Udotov) ha sido nuestra apuesta, quizás por que llevó la mecánica de *Commando* mas allá de lo que nadie creía posible en un Spectrum.

En lugar de moverlo directamente, utilizas un puntero para indicarle dónde debe dirigirse y disparar. Y no todo es shooter: también hay sitio para los puzles y la estrategia. Además los gráficos eran geniales, a todo color y con scroll a pantalla completa.






## 2013 BRUNILDA



**DESARROLLADOR:** RETROWORKS
**GÉNERO:** AVENTURA GRÁFICA

En esta aventura de estilo *Zelda* encarnas a un monje en peregrinación que busca refugio en un pueblo durante una noche. A medida de que se revela un misterio, eres llamado a convertir a los paisanos y explorar las cuevas y bosques colindantes.

*Brunilda* es una excepcional aventura gráfica sin batallas, que pone todo el énfasis en la historia y el sistema de aventura, con entornos coloristas y scroll en ocho direciones. Un juego largo y envolvente, dividido en diversos capítulos.



## 2015 CASTLEVANIA: SPECTRAL INTERLUDE

**DESARROLLADOR:** REWIND
**GÉNERO:** AVENTURA

Podríamos decir que toda esta lista nos ha llevado a este preciso momento, cuando Aleksander Udotov desveló su adaptación de *Castlevania* para el Spectrum 128K. Fue un momento significativo, ya que el impacto de este título se extendió mucho más allá de los círculos habituales. Todo el mundo hablaba sobre *Spectral Interlude*: sus detallados gráficos, la increíble banda sonora con 12 temas, y el hecho de que se trataba de un *Castlevania*, con sus monstruos y su látigo, en un Spectrum.

El proyecto empezó como una versión Spectrum del *Castlevania II: Simon's Quest* de NES, pero pronto derivó en una aventura original, con 150 pantallas, que acabó adquiriendo relevancia por sí misma.

## 2014 METAL MAN RELOADED

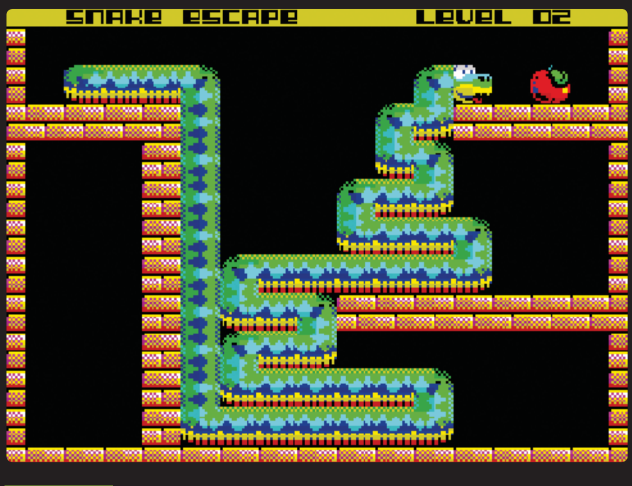
**DESARROLLADOR:** OLEG ORIGIN **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP




Hubo un tiempo en el que *Robocop* era lo máximo a lo que se podía aspirar en Spectrum. 25 años después llegó *Metal Man* para pisotear al pobre Murphy. El diseño es similar al clásico de Ocean, pero los gráficos son, bueno, mira la pantalla. Sin rastro de monocromía.

Al igual que muchos títulos de Ocean, despliega una mezcla de estilos, con tiroteos a pie, secciones de puzle y una secuencia en motocicleta.

Si te intriga el título, el *Metal Man* original se lanzó en 1997, a manos de Oleg Origin en un disco recopilatorio de factura rusa.

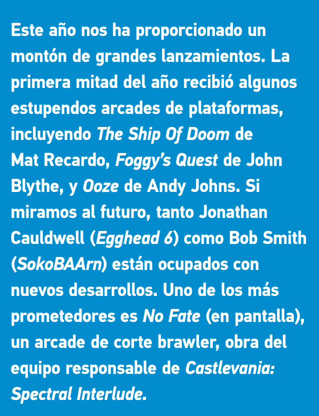



## 2016 SNAKE ESCAPE

**DESARROLLADOR:** EINAR SAUKAS **GÉNERO:** PUZZLE

**Quizás alimentado por el éxito de *Spectral Interlude*, 2016 se convirtió en un año repleto de grandes lanzamientos.** Entre los mejores estaban la aventura Sam Mallard, *Tourmaline* (una actualización de *Boulder Dash*), y el peculiar combo de conducción, acción y puzle *Car Wars*. Y no podemos olvidar *The Dark*, el clon de *Doom* de Oleg Origin (que fue producto de otro de sus experimentos).

Nuestra apuesta ha sido *Snake Escape*, la versión de Einar Saukas del popular juego online *Lime Rick* en la que debes guiar a una serpiente hacia la manzana usando su cuerpo como plataforma. Los gráficos (de Jarrod Bentley) derrochan más colorido de lo habitual, gracias al propio motor creado por Einar, *Nirvana Engine*, un software que solucionaba las limitaciones del Speccy para mostrar ocho colores en cada bloque de personaje. Es un efecto realmente impresionante que funciona en cualquier Spectrum estándar. Antes llegaron otros juegos de Nirvana, como *Dreamwalker*, *Multidude* y *Stormfinch*, aunque *Snake Escape* supuso el cenit de la obsesión de su creador por el colorido.

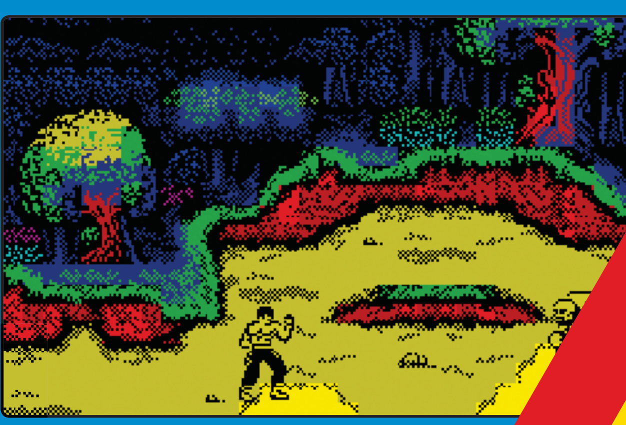




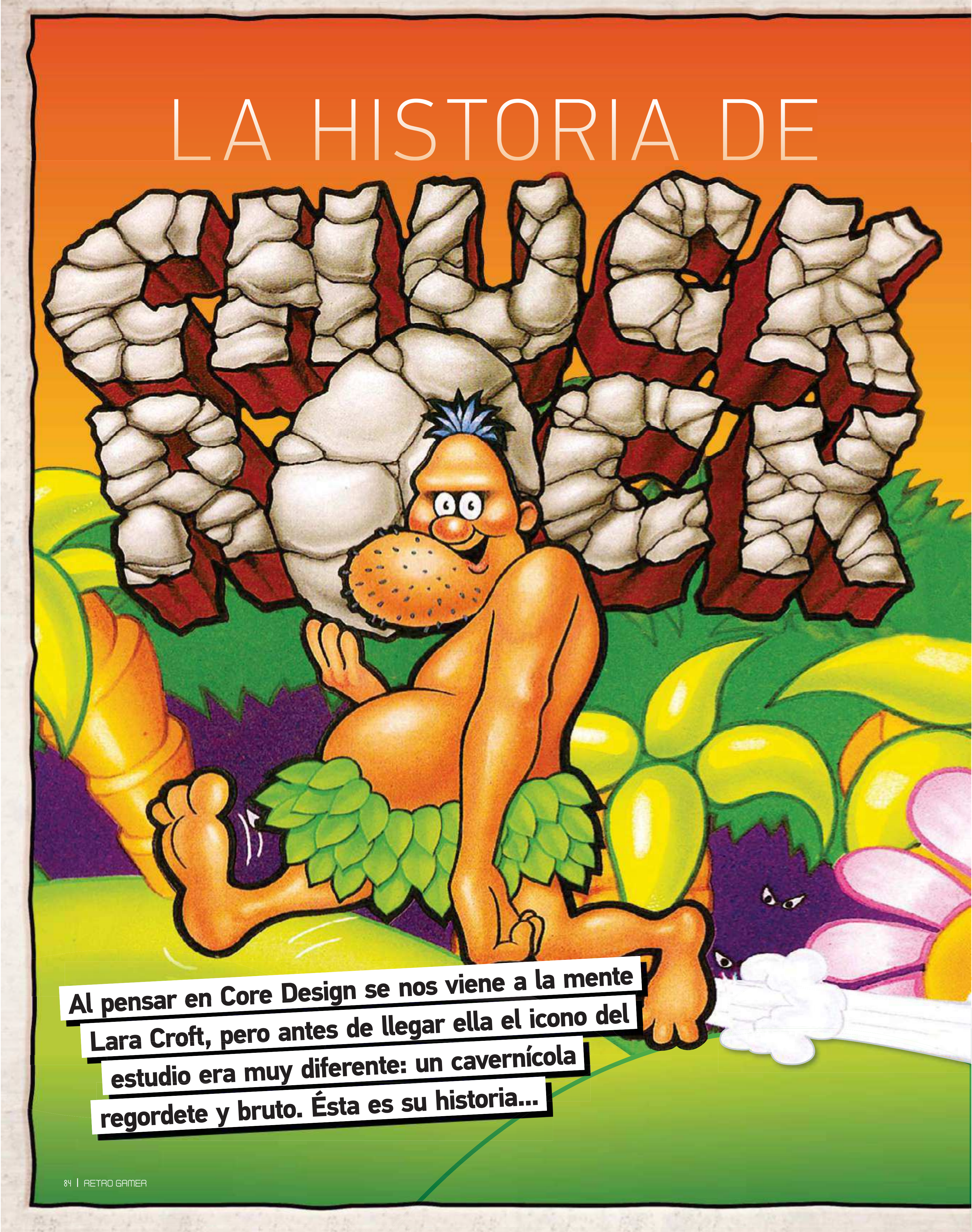
## 2017 Y MÁS ALLÁ

**Este año nos ha proporcionado un montón de grandes lanzamientos. La primera mitad del año recibió algunos estupendos arcades de plataformas, incluyendo *The Ship Of Doom* de Mat Recardo, *Foggy's Quest* de John Blythe, y *Ooze* de Andy Johns. Si miramos al futuro, tanto Jonathan Cauldwell (*Egghead 6*) como Bob Smith (*SokoBAArn*) están ocupados con nuevos desarrollos. Uno de los más prometedores es *No Fate* (en pantalla), un arcade de corte brawler, obra del equipo responsable de *Castlevania: Spectral Interlude*.**

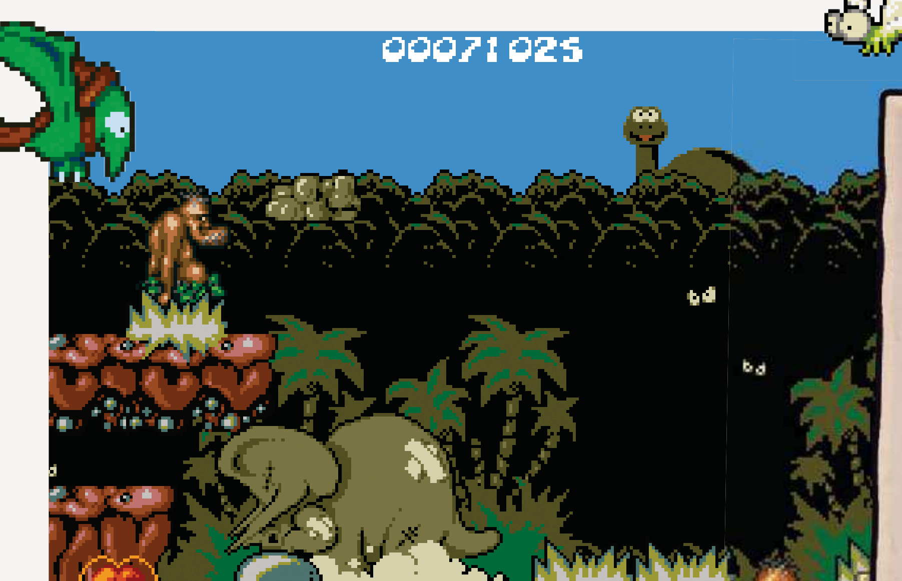
**El lanzamiento de Spectrum Next nos brindará una oleada de nuevos lanzamientos, incluyendo algunos con 256 colores en pantalla como *Baggers On Ladders* de Jim Bagley y *Nodes of Yesod Next* de Steve Wetherill. También recibiremos *Wonderful Dizzy* de los hermanos Oliver, cuyo desarrollo se inició al alcanzar una de las metas de la campaña de Next en Kickstarter. Cualquiera de estos títulos (ojo con *The Sword of IANNA* de Retroworks) podría coronarse como el mejor de 2017. Han pasado 35 años, pero esto solo acaba de comenzar.**



# LA HISTORIA DE CHUCK ROCK



**Al pensar en Core Design se nos viene a la mente Lara Croft, pero antes de llegar ella el icono del estudio era muy diferente: un cavernícola regordete y bruto. Ésta es su historia...**

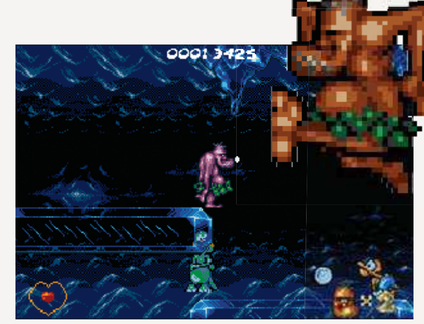



## "Sólo había un par de juegos ambientados en la prehistoria, así que pensé que tenía mucho potencial"

Bob Churchill

**La tecnología adelanta que es una barbaridad, como bien sabe el lector de Retro Gamer.** Pregunta a alguien joven si recuerda cómo era el mundo antes de Youtube y te preguntará cómo era vivir entre dinosaurios. Y si le hablas a un adolescente de *Street Fighter* lo más probable es que te pregunte que de qué le estás hablando y te haga sentir un poco como un cavernícola. Pero tampoco pasa nada porque nos convirtamos a veces en el abuelo cebolleta; nos gusta mucho recordar cómo eran los videojuegos de antaño… Al hablar de cavernícolas y dinosaurios, es imprescindible mencionar a un personaje uno que se hizo bastante popular a principios de los años 90. En aquel entonces podías triunfar como personaje de plataformas aunque no fueras un animalito peludo o un carismático fontanero y el género estaba libre de gatos, bandicuts e incluso de erizos. Core Design fue la empresa que creó esta figura neandertal llamada Chuck Rock.

"Recuerdo como si fuera ahora mismo que giré la silla y vi a ese cavernícola tripudo en el monitor de Lee [Pullen]. Me encantó y le dije a Lee que me parecía genial", recuerda Bob Churchill, game designer en los dos primeros juegos de *Chuck Rock*. "Era un personaje con mucho carisma, y había sólo un par de juegos ambientados en la prehistoria, así que pensé que tenía mucho potencial. Estaba entusiasmado". No hay duda de que Chuck era diferente: Su mandíbula pronunciada, su barba incipiente y su costumbre de golpear a los enemigos con la tripa eran inconfundibles. Tenía ese encanto bruto que contrastaba con el aspecto limpio y apto para todos los públicos de Mario.



» [Amiga] Los últimos enemigos tenían proyectiles, como esta bola de nieve tan pesada.

El equipo encargado de dar vida al personaje era pequeño: lo formaban Bob, el artista gráfico Lee Pullen y el programador Chris Long. Se suponía que habría un cuarto hombre para cada lanzamiento, pero esto cambió por cada versión. "No teníamos a nadie contratado para encargarse del sonido, así que unas cuantas personas ayudaron en ese campo", explica Bob. "Básicamente, cuando salieron todas las versiones habían trabajado varias personas en el sonido como Matthew Simmonds, Martin ▶

## ROCK STARS

Los principales personajes de la serie Chuck Rock

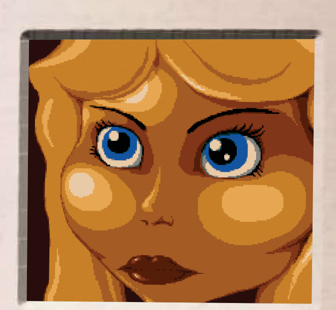


### CHUCK

■ Un héroe poco convencional, un troglodita con poco pelo y mucha tripa que va a rescatar a su mujer Ophelia. 18 meses después es el propietario de Chuck's Motors, el orgulloso padre del pequeño Chuck Junior, y se convierte a su vez en víctima de un secuestro.

### OPHELIA

■ La mujer de Chuck y el único miembro de la familia Rock que no ha sido jugable en ningún título. En el primero está tendiendo la ropa cuando le dan un golpe tremendo en la cabeza y la secuestran. En el segundo juego es, simplemente, la madre de Chuck Jr.





### CHUCK JR

■ El héroe infantil del segundo juego parte para rescatar a su padre secuestrado. Sin la potente barriga de su padre para atacar, Junior tiene que utilizar un pesado garrote para defenderse de los enfadados dinosaurios. En *BC Racers* se convierte en copiloto de su padre.

### GARY GRITTER

■ A este matón le gusta secuestrar a mujeres como Ophelia, lo que desencadena los sucesos del primer juego. Vuelve en *BC Racers*. Su nombre es un juego de palabras con el rockero británico Gary Gitter, condenado por delitos sexuales cuando la serie ya había terminado.





### BRICK JAGGER

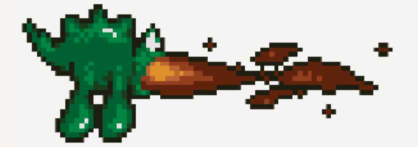
■ Otro villano cuyo nombre se inspira en un conocido músico, aunque en este caso sin escándalo añadido. Es el dueño del concesionario rival del de Chuck y quien lo secuestra, lo que le convierte en el principal antagonista del segundo juego. También aparece en *BC Racers*.

# "Quería diseñar un juego en el que pudieras usar las distintas mecánicas de forma creativa"

Bob Churchill

▶ Iveson o Matt Furnis por mencionar algunas". Los músicos fueron una parte clave del personaje porque Chuck era un rockero de corazón. Al preguntarle la razón, Bob responde: "¿A quién no le gusta estar en un grupo?"Pues es verdad, pero la respuesta va también un poco más allá: "Cuando escuchamos la música nos volvimos locos y se nos ocurrió que los personajes tocaran instrumentos en la pantalla de título. *Chuck Rock*.... Pensamos que podía funcionar". Y continúa: "Me encanta cuando Ofelia pasa de tocar el bajo al teclado con una mano".

Una de las características más distintivas de *Chuck Rock* es que era más que un simple plataformas en el que el jugador va de izquierda a derecha saltando sobre los malos. Además de los ataques normales, *Chuck* podía utilizar las rocas que se encontraba por el camino. "El mayor reto que me planteé, y lo sigo haciendo hoy día, fue conseguir la mayor cantidad de mecánicas para el jugador", explica Bob. "Quería diseñar un juego en el que pudieras usar las distintas mecánicas de forma creativa. Recuerdo la primera vez que conseguimos que cargara con una piedra sobre la cabeza, para que sirviera también de escudo como si fuera un paraguas. Mezclar este tipo de elementos permite al diseñador incluir más variedad y da al jugador más opciones para divertirse". Las piedras eran herramientas multiusos, podían utilizarse de forma ofensiva y defensiva, como plataformas y como contrapesos, dependiendo de la situación.



» [Amiga] Chuck necesita aire. Si está mucho tiempo bajo el agua intentará desesperadamente subir.

En la primavera de 1991 Chuck salió de su cueva por primera vez, y consiguió un éxito arrollador. A la prensa británica de Amiga le encantó: las puntuaciones iban desde el 80% de *Amiga Format* al 91% de *The One*, lo que le colocaba en lo más alto de las listas de plataformas. Stuart Campbell resumía así en su análisis de *Amiga Power* el juego: "Esta repleto de características originales, con una jugabilidad bien pensada y unos toques agradables que consiguen que sea un placer jugarlo".

Para Bob, era la reacción lógica: "Si te digo la verdad, no recuerdo haberme sorprendido. Creo que pensé que si nos habíamos divertido tanto haciendo el juego y estábamos tan emocionados con la idea de hacer una secuela era porque habíamos hecho un juego bastante decente y la gente lo iba a amar tanto como nosotros". Antes de que llegase una secuela tuvieron que abordar toda una serie de conversiones, incluyendo las consolas, que eran un terreno nuevo para el equipo y suponía un desafío con el que Bob disfrutó: "Fue emocionante trabajar después con la adaptación a consolas; después de todo, Japón era el hogar de Nintendo, Sega, Konami y Capcom. Para un grupo de tres tíos que trabajaban en un estudio de 12 personas era algo especial tener a Chuck Rock en consolas en las que estaban Mario, Sonic, *Contra* y *Ghost 'N Goblins*", dice. El equipo se tomó el tiempo necesario para mejorar las versiones de consolas, haciendo los arreglos para cada formato, y también recibieron muy buena acogida entre la prensa y el público.

Irónicamente, aunque enseguida empezaron a trabajar en la secuela de *Chuck Rock,* esta se retrasó debido al éxito del juego original. "Me acuerdo del día en que Jeremy Heath-Smithc [el director de Core Desing] nos dijo que JVC le había pedido que el equipo de *Chuck Rock* le hiciera un juego con mascota para su consola WonderMega. "Nos hizo mucha ilusión el reconocimiento y la oportunidad de desarrollar un juego para el *hardware* puntero de Mega-CD, pero nos daban cinco meses para hacerlo y era imposible. El equipo rechazo hacer el juego, incluso aunque les ofrecieron un bonus de 5.000 libras, pero dio igual lo que dijeran y cinco meses después salió *Wonder Dog*.

Después de ese parón Chuck Jr. protagonizó *Chuck Rock II: Son of Chuck.*¿Por qué ese cambio? "Pues no tengo muy claro a qué se debió", admite Bob. "Lo más probable es que quisiéramos aportar variedad, hacer algo diferente, fresco. Nos dieron muchísima libertad y ¡qué narices! Cambiar al protagonista fue un movimiento

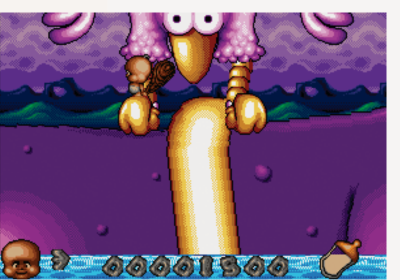




» [Mega Drive] Chuck Jr no tiene fuerza para levantar piedras, así que las golpea con el garrote.







» [Mega Drive] Junior esculpía estatuas, golpeaba árboles o corría con dinosaurios.

» [Mega Drive] Este pajarraco crecía desde el fondo mientras el dinosaurio en primer plano giraba, ¡increíble!

arriesgado. No teníamos ni idea de si le iba a gustar a la gente o no, sólo nos parecía que era lo que había que hacer".

Cambiar al protagonista dio al equipo la libertad de alterar el diseño del juego. En lugar de interactuar con los enemigos y los objetos directamente, el bebé empleaba un garrote. "Añadimos un arma porque queríamos romper cosas; destrozar el escenario, golpear a los enemigos y las piedras", nos dice. "El arco que describe el garrote nos permitía golpear elementos en un círculo alrededor del personaje, a los enemigos que atacaban desde diferentes ángulos, al suelo bajo sus pies, etc. Nos permitió crear un estilo de combate y puzles que no teníamos en el primer juego. Me gusta especialmente el movimiento en el que Jr. se apoya en el garrote para balancearse y evitar un peligro".



Aunque en 1993 el mercado estaba empezando a saturarse con juegos de plataformas, el equipo de *Chuck Rock* consiguió salir airoso al agregar un nuevo nivel de habilidad técnica. "No hay mal que por bien no venga y al hacer *Wonder Dog* entre los dos *Chuck*, Chris tuvo tiempo de aprender los entresijos del nuevo *hardware* para *Chuck 2"*, sostiene Bob. "Teníamos grandes *sprites*, scroll parallax de múltiples capas, *sprites* rotatorios y escalables, niveles con movimiento completo, niveles que giraban... Esto me permitió crear una nueva jugabilidad". Lo cierto es que *Chuck Rock: Son of Chuck* tiene muchas características técnicas comunes con *Gunstar Heroes*, y ninguno copio al otro; los dos juegos salieron a la vez.

"Trabajar juntos en *Chuck Rock* y *Wonder Dog* había creado un ▶

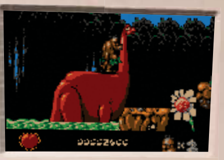
# VERSIONES CAVERNÍCOLAS

**El primer Chuck Rock salió tambien en varias plataformas**

## AMIGA

■ La versión original tiene una capa de fondo con *scroll* independiente, unos buenos archivos de voz y un excelente tema en el título. Puedes elegir que se quede esa canción mientras juegas en el mundo prehistórico, pero si lo haces te perderás algunos efectos de sonido.

## ATARI ST



■ Conserva el diseño y el fiable sistema de control de la versión para Amiga, pero la zona en la que se desarrolla la acción es más pequeña y le faltan algunos efectos de sonido. Los gráficos del fondo, que son distintos a los que usaban otras versiones, van en la misma capa que los demás.

## ARCHIMEDES



■ Básicamente es tan buena como la versión de Amiga; los gráficos se ajustaron para encajar en la paleta de colores de la máquina de Acorn. La barra de estatus cambia a la parte inferior del área de juego. Se diferencia de la versión de Amiga en que no puede seguir sonando la música.

## COMMODORE 64



■ Esta extraña versión sólo salió en Italia, y es una pena. No sigue el estándar para las versiones de 16 bits, pero es una buena conversión para lo que cabe esperar de una máquina de 8 bits, con fondos coloridos, un diseño de niveles fiel y una buena versión SID del tema del título.

## MASTER SYSTEM

■ La consola de 8 bits de Sega acoge una versión divertida de *Chuck Rock*, pero esto tiene un precio. La aventura de Chuck tiene unos fondos negros, y la mayoría de los efectos más impresionantes se recortaron o se quitaron, igual que la música y los archivos de voz.

## MEGA DRIVE



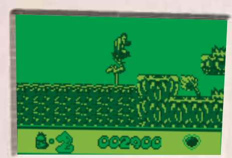
■ Una buena conversión; mantiene todo lo que hizo grande a la versión de Amiga, sonido y música incluidos. Los fondos se han mejorado con más detalle pero, como la versión de Amiga, están en un plano estático. Lo único importante que falta es la animación de la intro.

## SNES



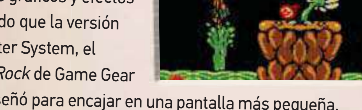
■ Es una de las mejores versiones de *Chuck Rock* que aprovecha la potente capacidad de la SNES para gestionar el color, y los nuevos fondos presentan unos excelentes efectos parallax. Tiene tanto la música como los efectos de sonido y una flamante banda sonora.

## GAME BOY



■ Los gráficos se redibujaron para esta versión con una auténtica recreación de los niveles originales. Incluía la música y los efectos de sonido, aunque la música no era nada especial por las limitaciones de sonido del hardware. Pero si querías llevarte a Chuck fuera de casa te servía.

## GAME GEAR



■ Aunque utiliza los mismos gráficos y efectos de sonido que la versión de Master System, el *Chuck Rock* de Game Gear se rediseñó para encajar en una pantalla más pequeña. Aunque está hecha teniendo en cuenta el formato, algo se pierde: los niveles se han simplificado demasiado.

## MEGA-CD



■ Ofrece pequeñas pero importantes mejoras que lo sitúan por encima de la versión de Mega Drive. Tenemos la intro ¡y con voces! Además, los fondos consiguen algunos buenos efectos parallax, los archivos de sonido son mejores y en más cantidad, e incluye una versión con calidad CD de la banda sonora de Mega Drive.

## AMIGA CD32



■ Está claro que Core no creía en la consola CD-ROM de 32 bits de Commodore, porque no se esforzó nada. La versión es exactamente igual que la de Amiga que había aparecido tres años antes, con el único consuelo para los propietarios de una CD 32 de que salió a precio rebajado.





# ANATOMÍA DE CHUCK

**Aunque su fisiología era parecida a los humanos actuales, Chuck era de una raza un poco diferente. Hemos realizado un completo análisis científico de su cuerpo…**

### PELO
■ Es un bien escaso en la cabeza de Chuck, así que cuando toca con la banda se coloca un pelucón largo, probablemente de pelo de mamut .

### MANDÍBULA
■ Abre poco la mandíbula pronunciada y con barba de tres días; si acaso, para beber unas cervezas en la intro y para decir su famosa frase "¡Unga bunga!".

### BRAZOS
■ Estupendos para levantar, mover y arrojar las rocas que abundan en el mundo de Chuck. Puede lanzarlas de todos los tamaños a distancia similar.

### TRIPA
■ Es el arma principal del arsenal de Chuck. Se recarga con chuletas de cerdo y otras delicias cárnicas, además de mucha cerveza.

### PIERNAS
■ No es su punto fuerte; llevar piedras afecta a la altura de su salto y a su velocidad andando. Si no le queda otra opción, puede dar una patada voladora.

» [32X] Los corredores iban en un puño, así que si te despistabas era fácil quedar el último.

▶ vínculo fantástico entre nosotros y nos permitió entregar diseños más grandiosos", rememora Bob. "Uno de mis niveles favoritos es el árbol que se está hundiendo en la lava mientras se inclinaba a derecha e izquierda. Me quito el sombrero ante Chris por la programación de ese juego". Dicho nivel sólo apareció en las versiones de MD y Mega-CD, pero sí hay un cambio muy importante que estaba en todas las versiones: "La potencia de las consolas y la habilidad de Chris con la programación nos permitieron mejorar el diseño de los jefes", explica el diseñador. "Queríamos que hubiesen más jefes que en el primer juego. En ese sentido, las secuelas suponen un desafío creativo; como desarrollador quieres dar más y, como jugador, esperas que te den más". Está claro que era mucho mejor: las peleas contra jefes eran ahora encuentros con dinosaurios gigantescos que usaban múltiples sprites para moverse con más suavidad y eran mucho más imaginativos que los del primer juego.

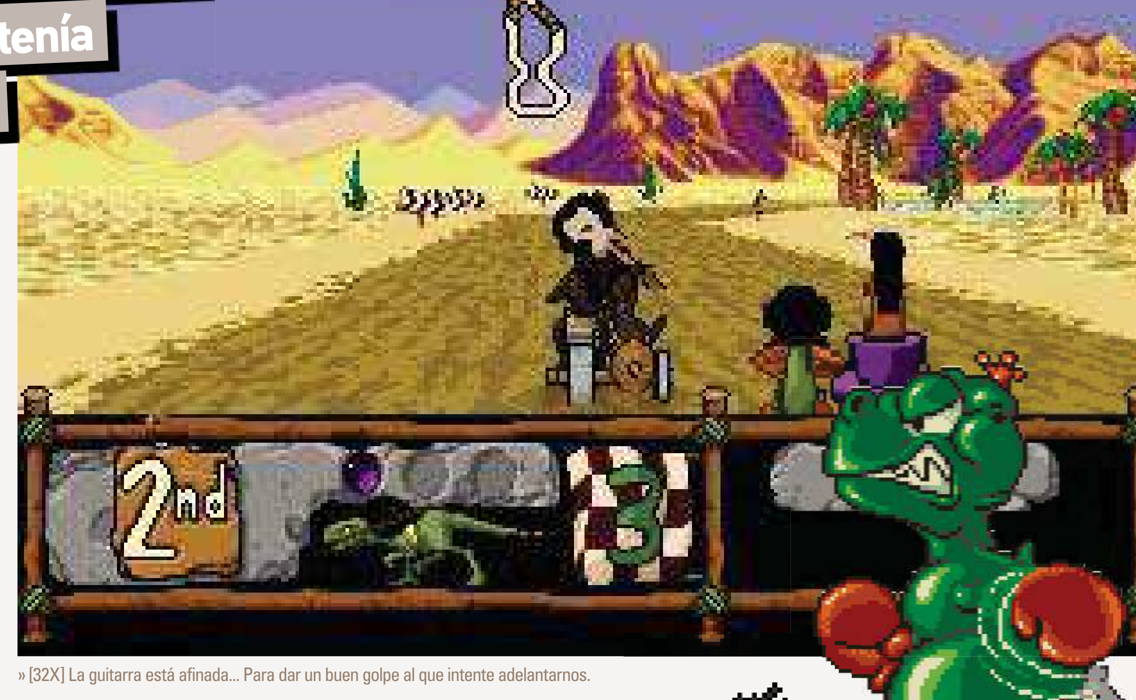
El único inconveniente es que iban a tener acceso al juego menos usuarios, ya que sólo salió para Amiga y las plataformas Sega. Aunque había salido un avance en *Atari ST Review*, no salió una versión ST. Cuando le preguntamos por qué no salió, Bob responde: "Probablemente porque era mejor invertir los recursos en las versiones Sega". Para empezar, es posible que el juego nunca estuviese en producción para ese formato (la previeww mencionada estaba ilustrada con imágenes de *Wonder Dog* y *Chuck Rock*, y Core estaba ya dejando a un lado el ST.

» [32X] Estuvo bien usar *sprites* para los escenarios pero afectó al *frame rate.*

## "Creo que el estilo troglodita de los personajes tenía bastante encanto"

Stuart Atkinson

*Son Of Chuck* recibió buenas críticas en la primavera de 1993, con notas que iban del 78% de *Amiga Force* al 90% de *Amiga Action*. Las versiones Sega llegaron ese otoño, con una nota media de 80%. Pese a las buenas críticas, no hubo un tercer juego de plataformas. En su lugar, Chuck probó su habilidad al volante con un *spin-off* de carreras.




» [32X] La guitarra está afinada... Para dar un buen golpe al que intente adelantarnos.

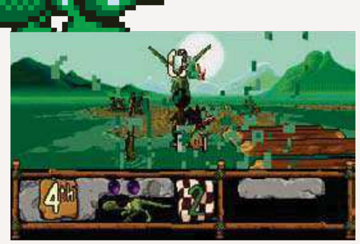
Tal como yo lo recuerdo, se decidió que habría un *spin-off* de *Chuck*, pero no qué tipo de juego iba a ser", recuerda Stuart Atkinson. "En aquel entonces la mitad de la oficina estaba obsesionada con *Mario Kart* y habían desarrollado un sistema 3D 'Modo 7' para *Thunder Hawk*. Así que decidieron desarrollar un juego a lo *Mario Kart* con Chuck Rock como personaje utilizando el motor de *Thunder Hawk*". El juego empezó como *Chuck Rally* pero terminó llamándose *BC Racers*.

Aunque se inspiraba claramente en el juego de carreras de Nintendo, *BC Racers* no es para nada un clon; por ejemplo los turbo que tenías en cada vuelta procedían de *F-Zero*. "Lo que marcó la diferencia fue añadir un elemento de combate, sobre todo en el juego para dos jugadores", dice Stuart. "¡Mola lo de golpear a tu amigo cuando lo adelantas!". De hecho, en este aspecto *BC Racers* le debe más a *Road Rash* que a *Mario Kart:* los corredores chocan y atacan a golpes al rival que tienen al lado, no tenía potenciadores y los coches se rompían si recibían mucho daño, aunque si recogías carne se llenaba la barra de salud.

La responsabilidad del aspecto visual de *BC Racers* recayó en un artista relativamente nuevo: Toby Gard. Stuart explica: "Creó todas las animaciones, el estilo artístico y el diseño de niveles" y Stuart se preocupó por respetar su trabajo: "Hice la conversión del trabajo de Toby en Mega-CD a PC, y trabajé codo con codo con el programador de PC (Martin Gibbins) para que saliese bien". *BC Racers* era muy ambicioso visualmente y utilizaba el escalado de los *sprites* para los escenarios, incluyendo árboles, casas e incluso espectadores. Esto era algo que no tenían los juegos que usaban el Modo 7 de Super Nintendo, pero se logró a costa del rendimiento que se plasmó en una menor tasa de imágenes en las versiones de consola de *BC Racers*. "Toby era un buen amigo en ese momento así que no me costó trabajar con él, pero puede que otros lo encontrasen demasiado cabezota a veces", dice Stuart del hombre que más adelante se hizo famoso por la creación de *Tomb Raider*. "Era difícil hacerle entender que no siempre tenía la razón. Pero, al fin y al cabo, gracias a esa seguridad que tenía en sí mismo logró que *Tomb Raider* despegara más adelante".



» [32X] Esta cueva es difícil por sus curvas cerradas y sus falsos atajos.



» [32X] Si te adentras en las aguas profundas perderás tiempo con el pterodáctilo.

*BC Racers* salió para Mega-CD en 1994 y para PC, 3DO y 32X en 1995. El original de Mega-CD tuvo un recibimiento razonablemente bueno en la prensa, aunque los críticos se quejaron de la falta de un modo competitivo multijugador. Esto era parte crucial del éxito de *Super Mario Kart* en Super Nintendo, y las versiones posteriores de *BC Racers* lo incluían. Hoy día, la versión de PC es la mejor para jugarlo ya que tiene una tasa de imágenes más alta que las demás versiones.

Hasta ahora, *BC Racers* es el último juego de la serie *Chuck Rock*, pero eso no quiere decir que no pueda haber otro plataformas en algún momento. Bob confiesa: "Llevo dándole vueltas a esta idea unos cuantos años. De hecho, tal vez debería plantearlo para ver si hay gente interesada en hacerlo. Una de las ideas que barajamos para *Chuck Rock 3* fue que Ophelia fuese la principal protagonista. Habíamos cambiado al personaje principal de *Chuck Rock 1* a *Chuck Rock 2*, así que era lógico que lo hiciéramos también en el siguiente juego, para que toda la familia recibiera su propia ración de protagonismo en la trilogía. En el primer *Chuck Rock* Ophelia fue secuestrada, en el segundo es su marido el secuestrado y su hijo era el protagonista, así que debería haber sido el turno de Ophelia. Imaginamos que también tendría una forma propia de luchar, ¿no? Bob lo confirma: "Su arma iba a ser un látigo, lo que permitiría el ataque a distancia y algo de plataformeo balanceándose, y teníamos muchas ideas para los puzles. Hubiera sido increíble volver con Chris y Lee, revivir la magia de los 16 bits y crear un plataformas moderno de acción".

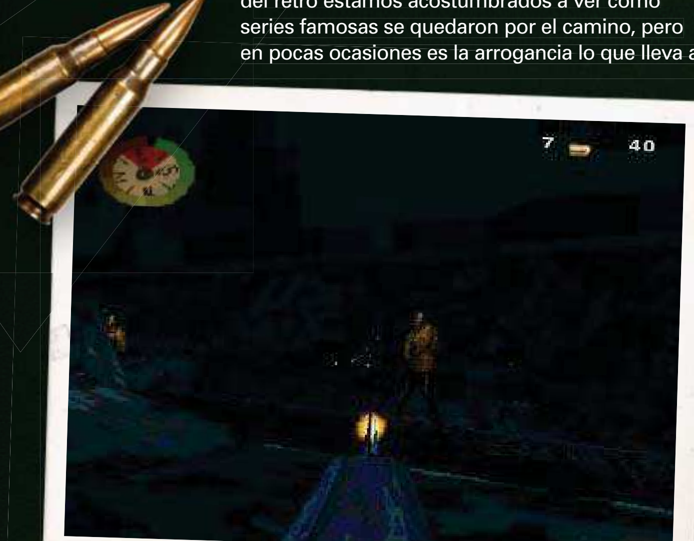
Incluso sin la aventura de Ophelia y después de más de 20 años recordamos con cariño la serie *Chuck Rock*. ¿Por qué? Para Stuart, se debe a lo que pusieron los desarrolladores en él: "Lo hicimos con mucho amor y creo que eso se transmitía al jugarlo; a la empresa se le empezaba a dar muy bien lo de hacer juegos de plataformas. Creo que el estilo troglodita de los personajes tenía bastante encanto, era un juego desenfadado y no tan serio como otros títulos", dice. Bob se sorprende de que todavía tenga seguidores: "No sabía que la gente aún lo conociera. Es increíble. Estoy encantado de que a la gente le guste un juego que hicimos con tanto cariño. Mando un abrazo grande para los fans y un Unga Bunga!". *

## LA HISTORIA DE

# MEDAL OF HONOR

**La historia de los shooter en primera persona es larga, y Medal Of Honor se merece un capítulo aparte. Recordamos la génesis de la franquicia que definió los FPS bélicos.**

**La historia de *Medal of Honor* tiene un sabor agridulce.** Es innegable que su nacimiento tuvo un gran impacto en la industria, no sólo puso patas arriba los *first person shooter* y popularizó la ambientación de la II Guerra Mundial consiguiendo que se extendiera a diversos juegos, sino que también permitió a PlayStation posicionarse bien en un género que hasta el momento sólo había triunfado en el PC. Pero hoy día la franquicia está prácticamente muerta después de que Electronic Arts decidiera meterla en el congelador porque llegó un momento en que la marca no podía competir con la competencia que ella misma había contribuido a crear. Es verdad que los amantes del retro estamos acostumbrados a ver cómo series famosas se quedaron por el camino, pero en pocas ocasiones es la arrogancia lo que lleva a una franquicia a caer en el lodo. Empecemos por el principio, que fue un camino de rosas.

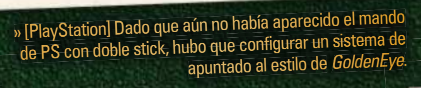



El primer juego nació de la nada. La primera PlayStation acababa de salir (y estaba dando algunos problemas) y DreamWorks Interactive intentaba triunfar en la industria, como otras desarrolladoras pertenecientes a empresas cinematográficas que intentaban usar su renombre para hacerse un hueco en el entretenimiento interactivo. Así empezó *Medal Of Honor,* cuando el prestigioso director Steven Spielberg lideró el equipo y cambió todo el diseño original. El equipo que estaba trabajando en *Jurassic Park 2* para PlayStation le enseñó un prototipo a Spielberg –cofundador de DreamWorks Interactive– y no le gustó: "En aquel entonces trabajaba en DreamWorks" dice Chris Cross, diseñador jefe del *Medal Of Honor* original y de seis de las siguientes entregas. "Acababa de terminar un par de juegos infantiles en PC y luego estuve en *Trespasser.* Cuando lo terminamos resulta que el diseñador jefe de un proyecto, que estaba dando sus primeros pasos –apenas habían tenido un par de hitos– y que sería *Medal Of Honor,* dijo que aquello no era lo suyo y se fue. El caso es que fueron a enseñarle a Steven Spielberg –que estaba todavía en activo de Dreamworks Interactive– *Jurassic Park 2* para PlayStation y les dijo algo como: 'Uf, *Parque Jurásico* es una licencia muerta. Voy a hacer una película llamada *Salvar al Soldado Ryan* y se va a poner de moda la II Guerra Mundial. Deberíais hacer un *Goldeneye II Guerra Mundial*'".





Según Chris, Spielberg estaba muy metido en los videojuegos en ese momento; él y su



» [PlayStation] Dado que aún no había aparecido el mando de PS con doble stick, hubo que configurar un sistema de apuntado al estilo de *GoldenEye*.

hijo eran muy aficionados al entretenimiento interactivo. Más aún, le interesaba investigar en las posibilidades de la narrativa interactiva y en cómo trasladar el mundo del cine a los videojuegos. El lanzamiento de *Goldeneye* en N64 –el primer *first person shooter* de verdad para consolas– hizo que Spielberg se plantease cómo crear algo parecido y con una ambientación que fuera a estar de moda. "Y creo que alguien incluso llegó a preguntarle. '¿Quieres que hagamos un juego de *Salvar al Soldado Ryan*? '. Y respondió: 'No, porque no es una buena idea para un videojuego, tenéis que inventaros vuestra propia historia. Haced una que transcurra en la II Guerra Mundial y que sea tan buena como *Goldeneye*'".

**Así fue como el equipo empezó a crear un *shooter* para consola que estuviera a la altura de *GoldenEye*, el juego de Rare que había obtenido un éxito arrollador, en una plataforma diseñada para las 3D que pocos desarrolladores habían conseguido desentrañar.** "El equipo empezó en seguida a trastear para ver cómo podían hacer algo así en PlayStation. Tres meses después sabían más o menos como hacerlo, pero el diseñador jefe se fue. No era el hombre adecuado para ese trabajo, era demasiado 'pecero' y quería hacer algo como *Doom, Quake* o *Wolfenstein*". Es cuando Chris se convirtió en diseñador jefe con el objetivo de crear algo que cumpliera los ambiciosos objetivos. Chris tenía su propia manera de abordar el proyecto: creía que había que diseñar un juego que fuese fiel a la ambientación histórica. No podía ser uno que tuviera monstruos asesinos o con misiles ▶

# ★ ESTO NO ERA UN JUEGO

Cómo recreó Medal Of Honor algunas batallas decisivas de la II Guerra Mundial



## OPERACIÓN: MARKET GARDEN

**CÓMO FUE DE VERDAD:** Fue la operación militar aérea más grande hasta el momento. Las tropas aerotransportadas "Market" apoderándose de los puentes existentes entre Eindhoven y Nijmegen apoyadas por las tropas de tierra "Garden".

**CÓMO LO RECREARON:** El teniente Jim Patterson viaja con su escuadrón por Arnhem para llegar a Arnhem Bridge y así poder ayudar a las fuerzas aliadas que intentan desesperadamente hacerse con el control de ese punto estratégico.



## ATAQUE A PEARL HARBOR



**CÓMO FUE DE VERDAD:** Los aviones japoneses lanzaron una ofensiva sorpresa contra la base naval estadounidense de Pearl Harbor, en Hawai. Aunque los pilotos japoneses se hicieron famosos por los kamikaces, la verdad es que fueron acciones muy puntuales.

**CÓMO LO RECREARON:** El cabo Joseph Griffin se despierta durante el ataque a bordo del USS California, comienza a disparar contra varios aviones japoneses antes de ser expulsado del barco. Más tarde ayuda al USS Nevada a escapar del puerto.



## LA BATALLA DEL AGUA PESADA

**CÓMO FUE DE VERDAD:** La planta de energía noruega de Rjukan transportó en secreto agua pesada (que podía utilizarse para construir armas nucleares) a Francia y saboteadores noruegos la destruyeron para evitar que fabricase más.

**CÓMO LO RECREARON:** Jimmy se infiltra en la planta, acaba con su capacidad de producir electricidad, destruye la investigación y descarga todo el agua antes de impedir el transporte de la base.

## BATALLA DE LAS ARDENAS



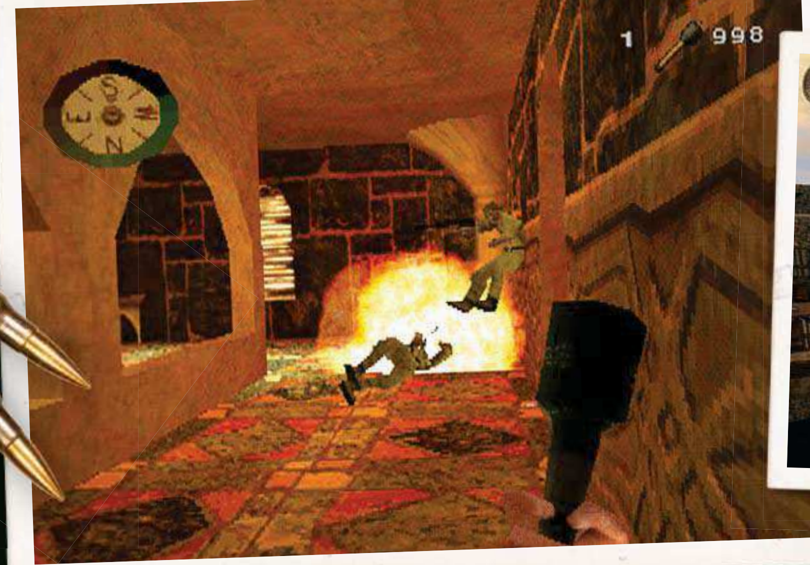
**CÓMO FUE DE VERDAD:** Fue la última gran ofensiva alemana de la IIGM con el fin de controlar la ciudad portuaria de Antwerp para empezar las negociaciones del tratado de paz una posición ventajosa.

**CÓMO LO RECREARON:** El teniente William Holt asiste a la 101 aerotransportada en la batalla de las Ardenas (Battle of the Bulge) antes de liberar puntos estratégicos. Luego se infiltra en una granja para rescatar a Manon Batiste, un personaje habitual de la serie.

## DÍA D

**CÓMO FUE DE VERDAD:** El asalto marítimo más grande de la historia. Las fuerzas aliadas entraron en cinco playas clave de Normandía que habían sido ocupadas por los alemanes. Más de 2.000 soldados desembarcaron en las costas con vehículos anfibios.

**CÓMO LO RECREARON:** Un vídeo muestra a Jimmy Patterson en un bote Higgins que recibe un impacto. Sus compañeros de escuadrón están muertos o heridos pero Patterson logra él solo deshabilitar los búnkeres alemanes y limpiar las trincheras.



» [PlayStation] *Underground* aportó numerosos elementos nuevos al diseño.

## "La memoria era un verdadero problema a la hora de desarrollar para PlayStation"

Chris Cross

que estallasen destrozando robots nazis, tenía que ofrecer una jugabilidad más lenta y técnica.

Pero primero había que conseguir que el juego funcionase en PlayStation, lo que requería encontrar caminos alternativos y soluciones para que funcionase el motor 3D. Era preciso tener en cuenta una gran cantidad de elementos para que fuese bien, desde la limitación en el número de enemigos en pantalla a cómo modelar las armas del jugador para minimizar el uso que hacían de la memoria o hasta el mapeado del mando. Chris recuerda: "La memoria era un verdadero problema a la hora de desarrollar para PlayStation, un problema muy real. Una parte muy importante de la memoria se iba, primero, con la geometría de los fondos y, en segundo lugar, con las animaciones de los enemigos. Teníamos algunos ingenieros y un experto en programar gráficos para esa plataforma específica. Sabía todo lo que los chips podían lograr y cómo escribir el código para acceder directamente a esos chips. De hecho, si cargas el disco de *Medal of Honor* en una PS3 con retrocompatibilidad puedes llegar a un punto en el que no sea capaz de cargar porque las máquinas más modernas no pueden reconocer la instrucción que enviábamos para iniciar la carga. No siempre sucedía, a veces llegabas al punto en el que esto pasaba y a veces no. Lo que ocurre es que estaba tan optimizado para PlayStation que no había ninguna garantía de que funcionase con las máquinas más modernas. Era específico de aquellas máquinas, ¿sabes?".



**Los programadores y los artistas técnicos empezaron a trabajar con el motor mientras el resto del equipo necesitaba encontrar la forma correcta de combinar las locas historias de espías de James Bond con la II Guerra Mundial y, a medida que investigaban las opciones, cada vez estaba más claro el camino que debían seguir.** Chris afirma: "Íbamos a poner a un agente de la OSS [Office of Strategic Services, servicio de inteligencia de los EE.UU. en la IIGM] a cumplir misiones secretas tras las líneas enemigas. Es algo que estaba dentro de la idea básica, hacer un *GoldenEye World War II*, ¿no? Partimos de ahí y acabamos convirtiéndolo en algo interesante. Lo de las OSS era muy interesante, así que nos pusimos a investigar en su historia y nos metimos a fondo en las batallas históricas de la II Guerra Mundial y encontramos

## ★ EL ARSENAL

Las armas que utilizaron las fuerzas aliadas para ganar



### M1911A1

■ Todo shooter digno de tal nombre tiene que tener una pistola básica, que será normalmente con la que empieces el juego. En *Medal Of Honor* es la M1911A1, el arma más habitual en los juegos de la II Guerra Mundial. Es el arma de partida que tendrás antes de que vayas haciéndote con un arsenal cada vez más potente.



### M1 GARAND

■ Probablemente es el arma más representativia de la II Guerra Mundial y, por extensión, de la serie *Medal Of Honor*. El reconocible "ping" que hacía este arma cuando expulsaba un casquillo vacío fue replicado en el juego grabando los sonidos de un Garand M1 real v disparando contra un trozo de carne.



### MP 40

■ Aunque ya hace mucho tiempo que dejó de producirse, el MP 40 sigue siendo una de las ametralladoras más populares de la historia y es un habitual en los FPS, incluso aquellos ambientados en la época contemporánea. Era una de las armas favoritas del Eje en la II Guerra Mundial y se suele recoger de los cadáveres de enemigos.



### M1912

■ No había tanta variedad de escopetas como ahora, y la M1912 se utiilizó sólo realmente en combates cuerpo a cuerpo como los de las trincheras de la IIGM, de ahí su apodo "Trench Gun" (también se la conoce como M12). En *Medal Of Honor* suele ser el arma más potente de todo el juego, aunque es difícil usarla porque dispara muy abierto.

cómo lograr que fuera creíble la idea de que interviniese en ellas un agente secreto". Eso suponía que los eventos más interesantes de la IIGM se podían convertir en misiones del juego y, como se iban a jugar como secuencias diferentes (casi como recreaciones interactivas desde el centro de mando) no había por qué liarse con los sucesos reales. El teniente Jimmy Patterson podía haber desempeñado un papel en cualquiera de estos momentos de la IIGM.

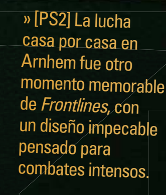
El resultado fue un título muy bien ajustado que se inspiraba en una ambientación que pocos jugadores conocían a fondo, y *Medal Of Honor* se convirtió en un bombazo instantáneo cuando salió en 1999. Chris explica que el equipo no se imaginaba que iban a lograr tal grado de popularidad, aunque si eran conscientes de que "iba a ser algo distinto". Se elogiaron los gráficos del juego, las mecánicas de combate, la ambientación convincente, la variedad en el ritmo y los estilos de juego. Pero más además de que era un gran juego, tuvo un éxito de ventas increíble y vendió más de dos millones de copias en todo el mundo. No olvidemos que estamos hablando de una nueva franquicia de Electronic Arts, así que estaba cantado que habría una secuela. Pero el equipo no continuó la historia del teniente Jimmy Paterson, sino que rompió con el cliché del americano que salva a todo el mundo y eligió como protagonista a otro personaje del primer juego, la miembro de la resistencia francesa Manon Batiste, que había sido diseñada originariamente tomando como modelo a la famosa miembro de la OSS Hélène Deschamps Adams. La secuela no modificaba la fórmula original, pero daba al jugador la posibilidad de controlar a un personaje muy interesante que ya conocía, desarrollar más a fondo su historia y visitar algunos de los escenarios europeos devastados por la guerra menos conocidos. Igual que buena parte de los juegos más conocidos de la época, se lanzó una (mala) versión para Game Boy que se hundió pronto en el olvido.

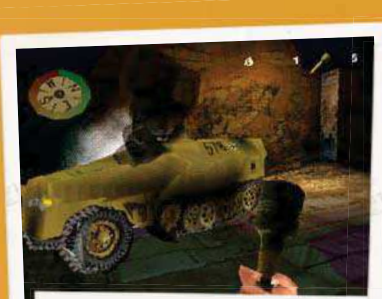
Esa no fue la única secuela que estaba en camino. *Medal of Honor* había sido un éxito tremendo pero estamos hablando de una época en la que el PC seguía siendo la plataforma más importante para los *shooter*, una época en la que juegos como *Doom* y *Wolfenstein* habían nacido en el PC y eran el máximo exponente de lo que se entendía por un juego de disparos. EA quería centrar parte de sus esfuerzos en este mercado pero *Medal Of Honor* había sido programado específicamente para PlayStation y no fue fácil pasarlo al teclado. Chris estuvo también al frente de este proyecto, aunque admite que tuvo poco que ver: "La verdad es que todo se redujo a decir: 'Mira, yo no hago juegos de PC, aquí están las bases del juego y esta es la esencia del proyecto. Hasta luego. Yo no voy a deciros cómo se ▶



» [GBA] En lugar de intentar imitar el éxito en primera persona de la consola de sobremesa, Netherock Ltd. convirtió a *Infiltrator* en un gran clon de *Commando*.

» [PS2] La lucha casa por casa en Arnhem fue otro momento memorable de *Frontlines*, con un diseño impecable pensado para combates intensos.





### MODEL 24 STIELHANDGRANATE

■ El modelo que se nos viene a todos a la mente cuando pensamos en una granada es la Mk II, que es la que utilizan los ejércitos modernos, por eso es tan interesante que *Medal Of Honor* utilizase otra. Su forma única de palo consigue que llame la atención por ser una novedad no tan familiar como la forma ovalada de la MK II.



### M9A1 BAZOOKA

■ En todo FPS suele llegar un momento en que consigues un bazuka. *Medal Of Honor* ofrece las dos versiones; la del Eje es la Panzerschreck, pero es el extremo curvo del M9A1 aliado el que más destaca. Si te encuentras con uno de estos durante el juego puedes estar bastante seguro de que poco después verás un tanque.



### RIFLE AUTOMÁTICO M1918 BROWNING

■ La serie generalmente incluía armas estadounidenses ya que eran las mas potentes de la IIGM. La inclusión del rifle británico Lee-Enfield emocionó a los jugadores europeos, pero el rifle automático Browning, más conocido en el juego como BAR, es una de las mejores opciones por su gran capacidad de su cargador.





» [PSP] *Heroes* tenía una buena cantidad de escenarios entre los que estaban Italia, los Países Bajos y Bélgica.

hace un juego de PC porque se supone que ya sabéis cómo se hace'. Pero siempre fui el asesor principal. Supervisé la franquicia durante siete títulos, siete años más o menos". El tercer juego de la serie en tan sólo tres años, *Medal Of honor: Allied Assault,* salió en 2002 para PC y, aunque había despertado expectativas, el juego -y su multijugador simultáneo para 32 jugadores- pasó inadvertido.

A EA le entró prisa de repente por rentabilizar el éxito del primer juego. Chris explica que al mismo tiempo que empezaba el desarrollo de *Medal of Honor: Underground* comenzó también el trabajo con el que sería primer juego de la franquicia en PS2. "Nos llevó dos años completos y los primeros nueve meses fueron completamente frustrantes. Hablé con los ejecutivos y estaban descontentos porque no habíamos avanzado. Les lancé el guante y les dije: 'Joder, tíos, va a estar bien para enero, ¡volved en enero'!", recuerda. "Ni que decir tiene que llegamos tarde a aquel hito, pero al menos para entonces ya teníamos algún progreso. Es que me cabrearon mucho".

Si has tenido alguna experiencia con la serie *Medal Of Honor,* podemos afirmar casi con toda seguridad que el juego que mejor recuerdas de la serie es el cuarto, ya sea por la calidad de sus gráficos y su jugabilidad mejorada o por el principio del juego. La fase del desembarco del día D no iba a formar parte del juego en un principio, explica Chris, y pasó a serlo porque los desarrolladores del juego de PC –*Medal of Honor: Allied Assault*– sí habían incluido ese momento clave en la historia de la IIGM. Admite: "No estaba planeado tener ningún Día D en *Frontline.* Era una característica del *Allied Assault* de PC. Ellos fueron los primeros en hacerlo, y lo que acabó sucediendo fue que, básicamente, reprodujeron plano a plano *Salvar al Soldado Ryan* y lo metieron en Unreal Engine. Cuando ya lo tenían fueron y le mostraron una demo a Steven [Spielberg] en el set de *Salvar al Soldado Ryan* y él les dijo algo como: '¡Dios mío, esto es lo más increíble que he visto nunca!' En aquel entonces era muy fuerte poder jugar a algo así, y lo que acabó sucediendo fue que todos acabamos pensando '¡mierda, tenemos que meter esto en el juego de consola!'".

**Pero no era tan fácil decirlo como hacerlo.** El juego llevaba ya meses en producción, y no se podían cambiar los niveles ni las características que se iban a incluir. Chris apunta: "Siempre habíamos evitado el Día D porque podía causarnos un problema con la memoria. En PC las restricciones de memoria eran muy distintas, el enfoque era diferente para construir edificios, así que el Día D era para ellos un problema relativamente pequeño. Tuvimos que traer a un productor aparte y otros dos diseñadores para añadirlo en la última mitad de la fase de producción". Mereció la pena el esfuerzo porque lo que todo el mundo recuerda de la serie *Medal of Honor* es aquella apertura cinematográfica de *Frontline* y su jugabilidad. El juego en sí tenía numerosos momentos emocionantes, los gráficos eran de los mejor que se había visto en PS2 hasta entonces y había continuidad narrativa –en lugar de presentar unas cuantas misiones inconexas– lo que contribuía a crear esa sensación de que se trataba de una película cuando lo jugabas. Pero todo eso quedaba eclipsado por la llegada del Día D, aunque fuera una copia de la misma escena de *Salvar al Soldado Ryan.* Hasta ese momento,

## ★ TÍTULOS

**MEDAL OF HONOR**
1999, PLAYSTATION

**MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND**
2000, PLAYSTATION/GBA

**MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT**
2002, PC

**MEDAL OF HONOR: FRONTLINE**
2002, VARIOS

**MEDAL OF HONOR: RISING SUN**
2003, VARIOS

**MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR**
2003, GBA

**MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT**
2004, PC

**MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT**
2005, VARIOS

**MEDAL OF HONOR: HEROES**
2006, PSP

**MEDAL OF HONOR: VANGUARD**
2007, PLAYSTATION 2/WII

**MEDAL OF HONOR: AIRBORNE**
2007, VARIOS

**MEDAL OF HONOR: HEROES 2**
2007, PSP/WII

**MEDAL OF HONOR**
2010, VARIOS

**MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER**
2012, VARIOS



» [PS2] *Rising Sun* mostró la II Guerra Mundial en el Pacífico.

# ★ EL MUNDO EN GUERRA

RJUKAN, NORUEGA
MEDAL OF HONOR

ARNHEM, HOLANDA
MEDAL OF HONOR FRONTLINE

ARDENAS, BÉLGICA
MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

NORDHAUSEN, ALEMANIA
MEDAL OF HONOR

ST. NAZAIRE, FRANCIA
MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

ESSEN, ALEMANIA
MEDAL OF HONOR AIRBORNE

NORMANDÍA, FRANCIA
MEDAL OF HONOR FRONTLINE

RHIN, ALEMANIA
MEDAL OF HONOR VANGUARD

PARÍS, FRANCIA
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

MONTE CASSINO, ITALIA
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

STALINGRADO, U.R.S.S.
MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

DUBUISSON, FRANCIA
MEDAL OF HONOR

NÁPOLES, ITALIA
MEDAL OF HONOR AIRBORNE

SICILIA
MEDAL OF HONOR VANGUARD

CRETA, GRECIA
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

KARACHI, PAKISTÁN
MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

ALGIERS, ARGELIA
MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

BEGRAM, AFGANISTÁN
MEDAL OF HONOR (2010)

NORTE DE ÁFRICA
MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

ATOLÓN TARAWA, ISLAS GILBERT
MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

OAHU, HAWAI
MEDAL OF HONOR RISING SUN

ISLA MAKIN
MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

SINGAPUR
MEDAL OF HONOR RISING SUN

GUADALCANAL
MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

## ★ EL TOQUE SPIELBERG

### Así imprimió su sello en la serie 'el rey midas' de Hollywood

Según Chris Cross, La mayor parte de la labor de Steven Spielberg en *Medal Of Honor* fue de asesoramiento. Más que de controlar directamente el proyecto y asegurarse de que se implementasen ciertos elementos, visitaba de vez en cuando las oficinas de desarrollo que se ubicaron con tal propósito junto a la carretera que llevaba a su estudio en DreamWorks, para que pudiera ponerse al día con el equipo de *Medal Of Honor* y con los demás proyectos de Dreamworks Interactive.

Para el primer juego sus sugerencias fueron más creativas, ideas cinematográficas. Por ejemplo, Spielberg indicaba los lugares donde deberían colocarse los barriles explosivos para matar de forma sencilla –y espectacular– a más enemigos. También sugirió puntos en los que deberían aparecer enemigos, o la ubicación de torretas fijas para crear momentos emocionantes y controlar el ritmo del nivel. Chris añade que hubo más sugerencias, pero que las desestimaron porque era demasiado difícil implementarlas con el hardware de la primera PlayStation.

La mayor aportación de Spielberg a la serie llegó con el desarrollo de *Frontline*. Después de que 2015 Inc le hubiese mostrado su demo en las playas de Normandía en *Allied Assault* (que copiaba plano a plano la película de Spielberg *Salvar al Soldado Ryan*), se enamoro con la idea de poder jugar ese momento con interacción. Spielberg guió la parte cinematográfica del producto final y sugirió al equipo de consola que trabajaba en *Frontline* que debería incorporar el desembarco del Día D al juego y convertirlo en concreto en la fase inicial. Aunque el proyecto estaba ya casi terminado, las aportaciones de Spielberg despertaron el interés de los ejecutivos de EA quienes le aseguraron que se añadiría esa parte y llevaron a los jugadores ese momento cinematográfico tan conocido.

**"Me sentía muy quemado. Estábamos en manos de EA y empezamos a ir cuesta abajo"**
Chris Cross

▶ los videojuegos no habían conseguido ese aire cinematográfico a lo Spielberg. Fue un momento decisivo no sólo para la serie, sino para toda la industria del videojuego. "Ahora me doy cuenta de que hicimos lo que teníamos que hacer", dice Chris, que en aquel momento no estaba demasiado contento: "luché todo el tiempo. Lo adecuado era ponerlo al principio, porque era impactante y memorable, y creaba en la mente del jugador una sensación muy potente de estar en la II GM, algo así como la escena de acción con la que empieza una película. Ese principio lo es todo. Me alegro mucho de haberlo hecho, pero cuando tienes un producto tan avanzado sientes que estás luchando contra corriente".

**F*rontline* salió en PS2 a mediados de 2002, meses después del juego de PC y, sin duda, fue el momento cumbre de la franquicia.** La combinación de la calidad cinematográfica del juego y la fluidez de su historia –que, según Chris, intentaba ser Un Puente Lejano– con combates casa por casa y un uso excelente de la ambientación histórica pusieron al juego por encima de sus competidores, algo con lo que *Medal Of Honor* iba a tener que lidiar pronto. El juego vendió más de seis millones sólo en PS2 y otros dos en las versiones de Xbox y GameCube lo que lo convierte en el más vendido de la serie hasta ahora. Pero es presagiaban duros combates y comenzaron las escaramuzas entre los bandos históricos. EA y Dreamworks interactive consiguieron la ventaja inicial en una guerra que al final no pudieron seguir luchando. Irónicamente, el primer ataque llegó desde la misma EA, que acababa de asociarse con un desarrollador relativamente desconocido, DICE, para lanzar la serie *Battlefield* en septiembre de 2002. Ambientada en la II Guerra Mundial y centrada en un modo multijugador a gran escala, como también lo hizo *Medal Of Honor: Allied Assault, Battlefield 1942* se hizo pronto con una base de seguidores que mas adelante servirían para anular el reconocimiento que la franquicia *Medal Of Honor* había conseguido. Pero la verdadera derrota de la serie se comenzó a gestar en 2003 con el lanzamiento del primer *Call Of Duty*, de Activision, que mejoraba el sentido del espectáculo que había hecho famoso a *Medal Of Honor* –incluso después de *Frontline*– y no pasó mucho tiempo antes de que la serie tuviera problemas para igualar la ametralladora de emociones que ofrecía *CoD*.

Pero retrocedamos a cuando EA estaba en todo lo alto con *Frontline*. Salieron dos expansiones para el juego de PC –una en 2002 y otra en 2003– mientras el equipo de *Frontline* empleaba el mismo motor para lanzar rápidamente *Rising*



» [PS2] *Vanguard* pasó inadvertido en parte por el cambio a la generación 'PS360', pero tampoco ayudó que desapareciera el interés por la IIGM.



» [PSP] Aunque era un *shooter* recomendable en una plataforma poco potente, *Heroes 2* intentó llegar al público de la portátil de Sony.





» [PS3] Pasar a una guerra más actual fue un buen paso para el *Medal of Honor* de 2010, pero el mercado ya estaba copado por *Call of Duty*.





» [PC] Los juegos posteriores de *Medal Of Honor*, como *Warfighter*, no lograron el éxito de los modernos *CoD*.

*Sun,* transladándose desde Europa a las batallas en el Pacífico. Gracias a la fama de la serie el título logró bastante éxito comercial, pero los críticos no se sintieron tan atraídos como por la inspiración cinematográfica de *Frontline.* La excusa fácil sería decir que empezaban a estar cansados del género (algo que sí sucedería en los años siguientes), pero la verdad es que no era el mismo equipo de *Frontline.* "Me pasé a *Rising Sun,* y eso quería decir que iba a tener dos desarrollos a la vez, pero yo ya estaba harto", dice Chris. "El equipo de *Frontline* abrió el estudio Spark Unlimited; al terminar *Allied Assault,* los de 2015, inc. se fueron para fundar Infinity Ward; *Call Of Duty* empezaba su ofensiva, y nos perdimos por el camino". También estaba trabajando en *European Assault,* pero me sentía muy quemado. Estábamos en manos de EA y empezamos a ir cuesta abajo".

**R*ising Sun* salió en PS2, Xbox y GameCube en 2003, seguido por *Infilrator,* un juego de GBA sorprendentemente bueno que salió a finales de 2003, justo para la campaña navideña.** Cada año salió un nuevo *Medal Of Honor* y Activision hacía lo propio con *Call Of Duty,* minando cada vez un poco más el prestigio que había acumulado *Medal Of Honor.* Chris reflexiona al respecto: "Los años 2000 fueron para mí como el final del final, ¿lo entiendes? No quería jugar a la política de EA y convertirme en productor ejecutivo, siempre he querido ser diseñador. No lo lamento. En una realidad alternativa a lo mejor les digo: 'Vale, seré productor ejecutivo, dadme la franquicia'. Me alegro de no haber aceptado, aunque esa hubiera sido la única manera de mantener la integridad de la franquicia; luchar estas batallas yo mismo en lugar de confiar en que lo hiciera mi productor ejecutivo".

*Medal Of Honor: Pacific Assault* salió para PC en 2004 y recreaba muchos de los eventos de *Rising Sun* para todos aquellos que no jugaban en consola. A esto le siguió la asociación con Sony para lanzar en PSP *Medal Of Honor Heroes* en 2006, aunque la portátil no tenía suficiente potencia para ese juego. Más adelante hubo un último intento en PS2 de recuperar el interés por la franquicia con *Vanguard* en 2007 para PS2 y Wii, pero el daño ya estaba hecho. Por si fuera poco que *Call Of Duty* hubiera ido trepando un poco más alto en las listas con cada lanzamiento, todos los desarrolladores importantes de la industria había metido mano en la II GM, y el interés por esa ambientación había ido decayendo con el tiempo –tanto que han tenido que pasar diez años para volver a verla–. El tiro de gracia llegó en 2007 con un triple asalto de EA con *Vanguard* en PS2, una secuela de *Heroes* en PSP y *Airborne* en PS3, que incluía las batallas más representativas de la IIGM. Pero más daño que la falta de interés o la saturación con el conflicto lo causó el lanzamiento del *shooter* más emocionante que había salido hasta el momento: *Call Of Duty: Modern Warfare.* Sobran las explicaciones. *Medal Of Honor* estaba herida de muerte y EA lo sabía, así que se centro en la franquicia *Battlefield.*

Pero aquello no fue el final, EA le dio a la franquicia moribunda una última oportunidad. En 2010 el editor anunció a bombo y platillo el reinicio de la serie. Unieron esfuerzos Danger Close Games para el modo para un jugador y DICE –expertos en el multijugador–. La serie cortó amarras con la IIGM y pasó al más moderno conflicto en Oriente Medio. El juego era valiente y mantuvo la sobriedad y el respeto hacia los soldados que la serie había tenido a lo largo del tiempo. Pero era demasiado tarde: *Call Of Duty* había sido un bombazo y parecía que nada podía derribarlo de su reinado. La serie que en su momento puso en marcha el género de los *shooter* militares estaba muerta, y para echar más sal a la herida la llamaron "clon de *Clan Of Duty"*. El lanzamiento de una secuela hecha a toda prisa, *Medal Of Honor: Warfighter,* no ayudó a contrarrestar las malas ventas que tuvo el reinicio de la serie, lo que llevó a EA a reafirmarse en la idea de que *Medal Of Honor* debía quedarse en los libros de historia. Igual que los soldados de la época histórica que representaba la serie, es mejor que te recuerden como el héroe valiente de una batalla difícil que no tenías opción de ganar. ★

# 40 CUMPLEAÑOS DE Atari

## AUNQUE SE ESPERABA QUE TUVIERA UNA EFÍMERA VIDA, LA 2600 SUPERÓ TODAS LAS EXPECTATIVAS Y SIGUE SIENDO POPULAR CUATRO DÉCADAS DESPUÉS. TOCA REMEMORAR LA HISTORIA DE ESTA PIONERA CONSOLA.




**Uno de los mayores hitos en la historia del videojuego se alcanzó en julio de 1977, cuando la primera Atari Video Computer System salió de las cadenas de producción en California.** Antes, desde principios de 1975, el comité de expertos de Atari – Cyan Engineering – había estado debatiendo ideas para crear un sistema de juegos programable. Dado el amplio tiempo que necesitaba la consola (conocida ahora como 2600) desde que se diseña hasta que se produce, no sorprende que Atari contratara al primer miembro del equipo que desarrollaría los juegos de lanzamiento – Larry Kaplan – casi un año antes de comenzar la producción en serie. "En agosto de 1976 trabajaba en Silicon Valley, y vi el anuncio que puso Atari en el periódico, buscando programadores," comienza Larry. "En aquel momento, Atari era una compañía de recreativas, pero tenían una nueva división de consumo – compuesta por seis personas – y me entrevisté con ellos para ser un programador de juegos para su nuevo sistema, el 2600".

Poco después tres coders más se unieron a Larry, y recibieron hardware de preproducción sobre el que desarrollar los juegos de lanzamiento de 2600. Esta pandilla de cuatro creció a una de seis, y tras el lanzamiento de la consola en otoño, el equipo pasó de ensamblar código a ensamblar consolas




» [Atari 2600] *Death Star Battle* carecía de profundidad, pero era un shooter divertido.

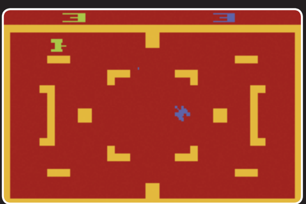
para lo que pensaban serían las únicas navidades de la 2600. "Trabajamos bajo un sistema de desarrollo que habíamos creado, y todo 1977 lo dedicamos a hacer juegos," rememora Larry. "Fue una situación un tanto dura, porque la producción iba muy atrasada. Así que durante las navidades hicieron que todos los empleados, incluyéndonos a nosotros los ingenieros, trabajaran en la cadena de producción para cumplir con los pedidos. Nadie sabia cuánto duraría 2600, ellos asumieron que unas navidades, quizá dos, y entonces pasaríamos al siguiente producto. Los juegos de lanzamiento estaban bien: estaba *Combat* y yo hice *Air-Sea Battle*".

Aunque no hubo ports oficiales de coin-op, estos dos primeros títulos (y muchos otros de los primeros para 2600) se basaban en arcades exitosos, lo que fijó la tendencia de la producción para Atari 2600 en

# 2600

CLÁSICOS

## ATARI El creador y principal soporte de Atari 2600

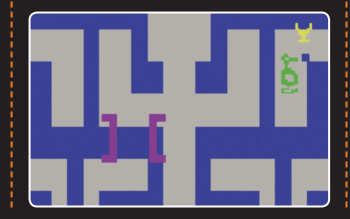


### COMBAT

■ El primer juego de 2600, y el primero que se incluyó con el sistema. *Combat* sigue siendo una experiencia altamente competitiva y muy absorbente. Basada en las coin-ops *Tank* y *Jet Fighter*, *Combat* es un título sólo para dos jugadores que nos invita a un tiroteo entre tanques, biplanos y jets con vista aérea y contra el reloj, en el que gana el jugador que más veces destruye al oponente. Los 27 modos del juego añaden florituras como laberintos, balas que giran en las esquinas, tanques invisibles y jets gigantes.

### ADVENTURE

■ Considerado uno de los primeros ejemplos del género de aventura de acción, *Adventure* de Warren Robinett fue toda una revelación cuando se lanzó a finales de 1979. Antes de *Adventure*, los videojuegos tenían una pantalla, o una secuencia de pantallas separadas, pero el juego de Warren recrea un gran mundo con zonas interconectadas. El reto de *Adventure* consiste en devolver un cáliz a un castillo mientras combatimos con dragones, evitamos murciélagos y recorremos oscuros laberintos.



### YARS' REVENGE

■ El debut de Howard Scott Warshaw apuntó tanto a los 'casual' como a los fans más acérrimos del shooter, ofreciendo niveles de dificultad que iban de lo lento y asequible a muy ágiles e intensos. Como Yar, una criatura insectoide, la jugabilidad invita a evitar drones guiados por calor y eliminar el escudo Quotile del enemigo antes de acabar con él de un misilazo. *Yars' Revenge* también cuenta con una zona de iones vulnerable a los Quotiles atacantes y que desabilita las armas de Yar, pero que también protege de los drones.

### SOLARIS

■ Desarrollado por Doug Neubauer, creador de *Star Raiders*, *Solaris* fue un gran, y tardío exclusivo de Atari 2600. Ambos tienen mecánicas casi idénticas, como navegar por un campo de estrellas o tiroteos cósmicos, pero la jugabilidad de *Solaris* es menos compleja y su terreno de juego más expansivo. La principal evolución de *Solaris* es que podemos aterrizar en una federación de planetas para repostar o defender colonias humanas, e invadir y destruir planetas alienígenas tras rescatar a grupos de cadetes.





# ACTIVISION

El primer, y quizá mejor, editor third-party de 2600.



## PITFALL!

■ Paradójicamente, *Pitfall!* es un plataformas sin plataformas, pero el clásico de David Crane contiene muchos principios plataformeros para justificar su lugar en el género. En concreto, el héroe Pitfall Harry tiene que saltar por encima de fosos, balancearse con lianas sobre peligros, evitar horribles criaturas, sortear troncos rodantes y recoger tesoros ocultos. Su atractivo reside en la implementación, que deja un suavísimo scroll, unos ajustados controles, niveles bien construidos y una impecable presentación.

## H.E.R.O.

■ Posiblemente el mejor juego nunca hecho de Superman, John Van Ryzin rehizo *H.E.R.O.* cuando descubrió que Atari poseía la licencia de DC Comics. Contar con un héroe vulnerable llevó a John a poblar la enorme y laberíntica cueva, en la que tenía lugar esta misión de rescate, con amenazas como murciélagos y serpientes. La vulnerabilidad del protagonista, equipado con mochila propulsora y láser, también animó al diseñador a equiparlo con dinamita, que podía reventar al héroe como a ciertos muros.



## RIVER RAID

■ Técnicamente, una galería de tiro con scroll en la que los oponentes no nos devuelven los disparos. Pero *River Raid*, de Carol Shaw, no es de los shooters más fáciles que saldrían en 2600. Su desafío reside en equilibrar objetivos contrapuestos, como acabar enemigos aéreos y acuáticos mientras recorremos gargantas, al tiempo que cumplimos otra tarea más lenta: la recolección de combustible. Además, los infinitos niveles de *River Raid*, son generados de forma algorítmica, por lo que todos son únicos.

## PITFALL II

■ David Crane optó por el clásico "mejor y más grande" al desarrollar la secuela de su exitoso plataformas de 2600. Aparte de ser mucho más grande, el terreno de juego de *Pitfall II* tiene scroll, en lugar de ir saltando de una pantalla a otra, y presenta desplazamiento en todas direcciones, no sólo lateral. Aparte de mejorar la premisa de *Pitfall*, las mejoras mecánicas de la secuela son también un logro técnico, como lo es todo *Pitfall II*, y esto en gran medida basta para explicar su brillante reputación.



# LA CASA DEL SOFTWARE

**David Crane (Activision), sobre la evolución del juego en 2600**



**Al principio, ¿qué pensabas de la 2600 y sus primeros juegos?**

En 1976 acudí a GameTronics, en la bahía de San Francisco, y allí se exhibía la Fairchild Channel F. Jugué al tenis con Alan Miller, quien trabajaba en Atari, en juegos para Atari 2600. Guiado por nuestras discusiones, me invitó a una entrevista en Atari para un puesto haciendo juegos allí. Vi el potencial y acepté el trabajo. Los juegos de aquel momento eran indicativo de lo que podía hacer el sistema. Aprecié la forma en que los diseñadores de Atari podían pensar de forma creativa para hacer que el limitado hardware de 2600 corriera distintos tipos de juego.

**¿Por qué los primeros juegos de 2600 se basaron en arcades?**

La estrategia de Atari al crear Atari 2600 era llevar al hogar sus éxitos arcade. El hardware de 2600 se diseñó para jugar a *Tank* y *Pong*; se hizo con cartuchos programables para que Atari pudiera vender dos cartuchos. El resto de juegos para 2600 fueron una grata sorpresa para el equipo de hardware. Hasta que la mayoría de arcades no saltaron a 2600 no empezamos a pensar en juegos originales.

**¿Por qué *Pitfall!* no tuvo una secuela mucho antes?**

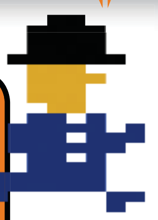
El ímpetu tras *Pitfall II* se debía a un circuito integrado personalizado que diseñé y que iba dentro del cartucho, expandiendo la capacidad de la 2600. Con ese chip llevé a la 2600 incluso más cerca del paradigma teórico 'una nueva consola en un cartucho' que hizo tan exitosa a la 2600.

**¿Cómo te sentiste al dejar atrás el desarrollo para 2600 tras *Skateboardin'* en 1987?**

Siempre he amado desarrollar juegos para 2600. Los retos, aunque parecieran insuperables, sólo servían para orientarme más a exprimir más potencia del sistema. *Skateboardin'* fue una oportunidad de negocio para llegar a gente que aún seguía amando y jugando con la 2600.

**¿Cómo explicas el largo ciclo de vida comercial de la 2600?**

La 2600 era mucho más capaz que otras consolas creadas en los 70 y 80. Permitía más control sobre la experiencia de juego que sistemas con un hardware más capaz, pero definido más rígidamente. La 2600 estaba en más hogares que cualquier otra consola. Ese hecho la convirtió en la primera opción de muchos creadores.



> "Al Miller quería su royalty, y Ray [Kassar] dijo: 'No'. Que como nosotros 'había a patadas'"
>
> Larry Kaplan




» [Atari 2600] Dadas las limitaciones de la 2600, *Q*bert* de Parker Brothers es una fiel adaptación de la coin-op.

▶ 1978, como confirma el desarrollador David Crane. "Fue irónico que se nos encargara hacer versiones domésticas de recreativas de más de 3.000$ para la humilde 2600 (200$), pero como programadores de Atari, se nos animó a portar sus juegos recreativos a la 2600. *Outlaw*, *Canyon Bomber* y otros se basaron en juegos arcade existentes".

La política de Atari de basarse en coin-ops demostró ser popular, y se reflejó en las ventas de la 2600, que se cuadruplicaron entre 1978 y 1979. El pionero diseñador Warren Robinett asocia este estallido al catálogo de juegos, que creció rápidamente, y a que la consola se conocía mejor. "Lleva tiempo que corra la voz sobre un producto que es bueno; eso quizá ayudó. Y a medida que creció el número de juegos, también lo hizo su atractivo".

Pero, aunque el primer juego de 2600 de Warren (*Slot Racers*) también fue una conversión de un arcade de Atari, su segunda obra – *Adventure* – inauguró un nuevo género e introdujo el concepto de un mundo que no cabía en una única pantalla. "No me propuse romper el molde con *Adventure*," aclara Warren, "pero encontré un nuevo modelo. Creía que las aventuras conversacionales, con la idea de "salas y objetos"como *La Aventura Original*, molaba, y quería hacer algo así en la 2600. Así llegué a la idea de 'salir más allá de la pantalla', y eso culminó en la creación de un mundo mucho más grande que una pantalla. Pero nadie me dijo que estaba inventando un nuevo género; sólo parecía otro cartucho más de 2600".

Pero en lugar de alabanzas, el jefe de Warren le colmó de críticas por crear *Adventure*, y el desarrollador dejó Atari en 1979. Larry Kaplan explica porqué él y tres colegas le siguieron ese mismo año, más tarde, tras un choque con Ray Kassar, el CEO de Atari. "La dirección sólo decía que no había beneficios. Gastábamos bromas en relación a una cosa que se llamaba DBOI (Departmental Budget Operating Income o Ingresos operativos del presupuesto departamental). Se suponía que, como ingenieros, debíamos repartirlo, pero acabamos llamándolo "Don't Bet On It" (no cuentes con ello), porque nunca llegó a suceder. Warner






» [Atari 2600] *Keystone Kapers* exprimió las fortalezas de la 2600, gracias a su simple esquema.

despilfarró pasta con Atari durante 1979, y nosotros intentábamos ver qué hacíamos. Así que dijimos: "Vayamos a ver a Ray," porque los cartuchos de 2600 se vendían por millones. Al Miller quería su royalty, y Ray dijo: 'No'. Que como nosotros 'había a patadas'".

En consecuencia, los cuatro coders (Larry, Al, Bob Whitehead y David Crane) renunciaron y formaron el primer editor third-party de consola, cuya producción impulsó de forma masiva la reputación de la 2600, como apunta David. "Al principio, Activision sólo respaldó a la 2600, lo que hizo que la consola de Atari fuera de facto el estándar. Pero los diseñadores de Activision teníamos que innovar, o morir. Primero, porque no poseíamos arcades que portar, y segundo, éramos los nuevos y al principio tuvimos que crear un modelo de negocio, una nueva marca registrada y nuevos juegos. Sé que nos sentíamos presionados por nuestro trabajo anterior, sintiendo la necesidad de hacer cada juego mejor que todo lo que habíamos hecho antes".

**El objetivo de superar a sus anteriores títulos de 2600, la necesidad de crear juegos originales y el conocimiento acumulativo que lograron en Atari se tradujo en que Activision fue un enorme éxito en muy poco tiempo.** Su fortuna acabó persuadiendo a la mayoría de desarrolladores de 2600 que aún estaban en Atari, para que establecieran (o se unieran) a otros third party. Dos años más tarde, Atari tenía nuevos programadores afrontando una marcada curva de aprendizaje, como apunta Larry Kaplan. "Después de irnos, los chicos de Imagic lo dejaron y después los de 20th Century Fox. En 1981, todo lo que tenía Atari era gente nueva. El problema era que todo el que se fue tenía tres años de experiencia, sabíamos cómo hacer las cosas, y esos chicos nuevos no. Si Atari nos hubiera dado los royalties nos habríamos quedado; hubieran hecho un billón de dólares, habría sido Nintendo. Pero Atari lo jodió por completo. Al separarnos, todo el mundo tuvo que reinventar la tecnología, con todos esos pleitos en marcha. Fue un desastre, y podíamos haber estado todos haciendo juegos".

A pesar del desastre, los antiguos diseñadores de Atari no estuvieron solos mucho tiempo en el desarrollo third-party de 2600. Rex Bradford empezó a programar *Empire Strikes Back* para Parker Brothers en 1981, y cree que los mejores juegos de la consola se lanzaron en los 18 meses posteriores. "La segunda mitad de 1981 y 1982 me pareció la 'época dorada' de 2600, y se lanzaron algunos de sus mejores

CLÁSICOS

## IMAGIC

**El editor de efímera existencia que hizo "cantar" a la 2600**




### DEMON ATTACK

■ Uno de los primeros lanzamientos de Imagic, y objeto de una demanda de Atari, *Demon Attack* de Rob Fullop se convirtió en un éxito de ventas para este third-party. Inspirado por el *Galaxian* de Namco, pero más próximo al *Phoenix* de Taito, el shooter multicolor de Rob reinventa constantemente su reto al rotar el elenco de enemigos alados entre rounds y ajustando su capacidad ofensiva cada vez que reaparecen. Además, se le recuerda por contar con sprites en alta resolución y una cuidada presentación.

### ATLANTIS

■ Comparte elementos con *Defender* y *Missile Command*, como enemigos en alta resolución que se vuelven más rápidos y numerosos con el tiempo, y las armas que disparamos desde tres posiciones fijas en la parte inferior de la pantalla. Aparte de estas similitudes superficiales, el impresionante shooter de Dennis Koble se juega de forma distinta. Los tres lásers disparan cada uno en una dirección fija (diagonales hacia arriba y recto hacia arriba), lo que hace que el timing y la precisión sean aquí vitales.

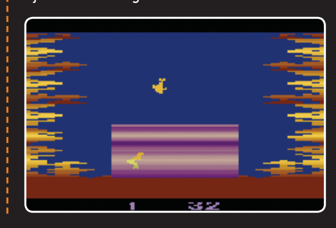



### COSMIC ARK

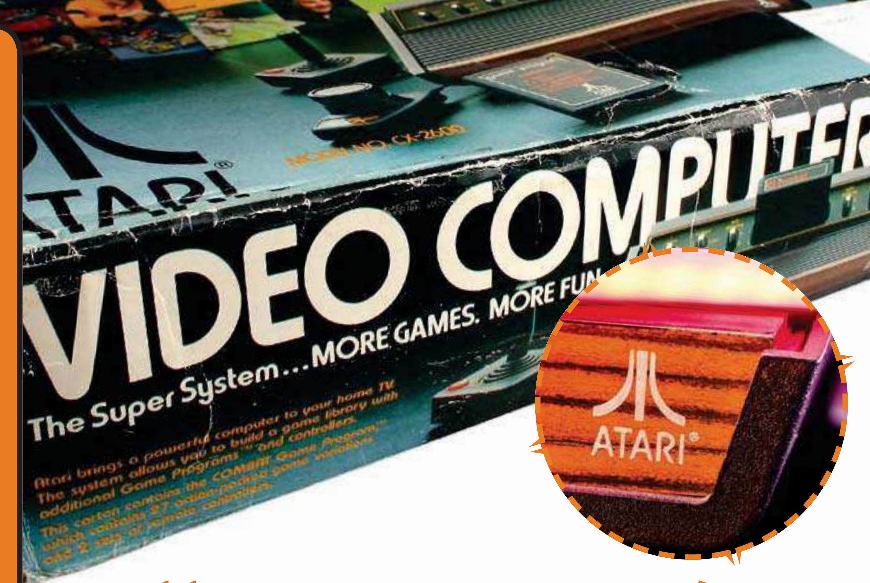
■ Secuela de *Atlantis*, si crees lo que pone en el manual de *Cosmic Ark*, aunque en realidad ambos juegos sólo comparten el sprite de una nave. Más importante, el juego de Rob Fullop destaca en términos de jugabilidad, al alternar entre el shooter y la misión de rescate, y volverse progresivamente más difícil entre niveles. El principal atractivo de *Cosmic Ark* reside en los impredecibles momentos entre tiroteos en una nodriza y freír aliens desde una nave, y de las interacciones de estos dos dispares retos.

### FATHOM

■ En algunos aspectos, un triunfo del estilo sobre la sustancia, *Fathom* ofrece una emocionante jugabilidad y una interesante premisa como complemento a sus llamativos gráficos. En concreto, el juego invita a cambiar entre un delfín y un ave marina que coleccionan caballitos de mar y nubes respectivamente, para armar un tridente necesario para rescatar a la hija de Neptuno de su prisión oceánica. *Fathom* no es fácil, pero su curva de dificultad está bien ajustada a lo largo de sus siete niveles.








# EL ARTISTA GRÁFICO

## El artista Alan Murphy, sobre las limitaciones gráficas de 2600

**¿Cómo fueron tus primeras impresiones de los gráficos de 2600?**
Vi por primera vez la 2600 cuando me contrataron en Atari en 1980. Había jugado a las recreativas y no estaba muy impresionado con 'Stella', como los ingenieros la llamaban. Pensaba que la mayoría de los juegos apestaban. Hasta que Atari introdujo a los artistas, todo el arte lo hacían los programadores, la mayoría con poca o nula experiencia artística. El arte era tan malo en la mayoría de juegos que sería perdonable no querer tener nada que ver con ellos.

**¿Como se compara crear arte para 2600 frente a otros sistemas?**
Trabajé en 5200 y juegos arcade, así que cuando me asignaban a un juego de 2600, me quejaba. De primeras, todo se establecía en papel cuadriculado, y no quedaba claro si arte o animación funcionarían hasta que el programador lo codificaba. Después, con un emulador, los artistas teníamos una idea clara y anticipada de cómo se vería en el sistema, lo que permitió mejorar mucho la calidad.

**¿Era más grato desarrollar gráficos hi-res para 2600?**
Claro que prefería gráficos en alta resolución, pero era muy difícil hacer que algo se viera bien en ese pedazo de mierda. Decíamos que era como intentar dibujar con una pastilla de jabón y las manos atadas a la espalda. *Bugs Bunny* fue un poco mejor: tenía mas memoria para el arte frente a otros juegos de 2600 en los que trabajé.

**¿Cómo te sentiste al dejár atrás el diseño de gráficos para 2600?**
Tras el 'crash' de los 80 me pasé a las coin-op y pronto me metí en las 3D, así que no estuve mucho tiempo haciendo arte raster. No lo eché de menos. Los polígonos eran lo puntero en los 80, y mi pasión era las 3D.

**¿Cómo te sientes ahora sobre tu tiempo como artista de la 2600?**
Fue muy divertido; estaba en el lugar adecuado, en el momento justo. Lo que me fastidia un poco es que cuando la gente se refiere a retro gaming no piensan en la 2600. La gente piensa en Nintendo o incluso Sega. No es gran cosa, pero los primeros juegos en 2600 no reciben mucho crédito.



» [Atari 2600] Aunque vendió millones, la sobre producción de *E.T.* se tradujo en enormes pérdidas para Atari.

juegos. Fue un período en que las técnicas gráficas se refinaron. Se sabía mejor cómo reutilizar los sprites varias veces en pantalla para lograr una puesta en escena superior. También, en 1982, había cartuchos con cambio de banco para los juegos de 8K. *Empire Strikes Back* se lanzó en mayo de 1982. No había una enorme cantidad de juegos disponibles en ese momento, aunque Activision había editado algunos de sus grandes títulos, como *Tennis* o *Ice Hockey*. Y *Stampede* demostró lo que se podía hacer si prestabas atención a cómo disponer la pantalla. Estaba estudiándolos (también a *River Raid*) para hacerme una idea de lo que era posible. Mucha gente aprendía de otros. Entonces *Pitfall!* supuso un avance, aunque en 1982 hubo muchos más buenos juegos".

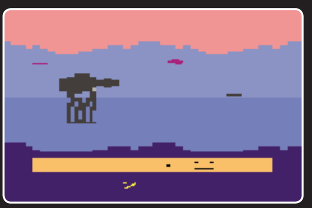
> "Se puso un esfuerzo más intenso en el desarrollo de los juegos de 2600"
> Rex Bradford

Pero, aunque la 2600 acogió un buen puñado de grandes títulos en 1982, no era el sistema más avanzado a la venta. Rex atribuye en gran parte el éxito de la 2600 al hecho de que sus juegos estaban por encima de las limitaciones. "Parker Brothers estaba trabajando en Intellivision al mismo tiempo, que tenía una capacidad gráfica superior. Aunque pueda que no fuera fantástica, en aquel tiempo era bastante buena. Muchos factores entraron en juego, pero se puso un esfuerzo más intenso en el desarrollo de los juegos de 2600. Creo que el enfoque de Activision tuvo mucho que decir en eso, porque lanzaron algunos juegos muy buenos para 2600 que animaron a la gente y crearon cierto 'momentum'. Hubo una progresión, en la que los juegos cada vez eran mejores. Fue un tiempo excitante para comprar juegos, así como para hacerlos".

**A pesar de la fuerte competencia, Howard Scott Warshaw (una estrella de la segunda oleada de programadores de Atari) produjo un trío de juegos para 2600 que vendieron millones en este período.** "En el cenit de 2600, no sé cómo estaba la distribución de las otras consolas, porque en ese momento comenzó el declive," Howard reflexiona. "Las otras consolas eran claramente mejores, ¿pero mucho más? La 2600 fue la primera en tener una gran distribución. Eso la dio inercia; era donde estaba el mayor catálogo. Commodore 64 e Intellivision eran sistemas más capaces, pero hubo varias cosas que interfirieron para que no fueran grandes avances. Cuando miras a sus juegos, no son mucho más vistosos que los de 2600. No sorprenden, y por eso creo que no fueron una amenaza. Si miras a *Yars' Revenge*, el primer juego que hice, creo que vi algunas cosas de un nuevo modo o fui capaz de crear ciertas cosas que causaron un gran impacto. Era justo a donde quería llegar. Quería algo que llamara la atención, y fuera divertido".

A medida que 1982 llegaba a su fin, dos hechos inesperados se alinearon en el horizonte para acabar con el desarrollo para 2600: el anuncio de unas pérdidas de un billón de dólares en Atari y el colapso del mercado de videojuegos americano. Larry Kaplan culpa a Atari de estos hechos. "Cuando volví a Atari, Ray Kassar había empezado a pagar royalties. Así, Tod Frye obtuvo un céntavo por cartucho y ganó un millón de dólares. Howard Scott Warshaw ganó 2 millones. Pero la 2600 estaba muy limitada en lo que podía hacer; *Pac-Man* fue algo que nunca hubiéramos intentado en Activision. Y luego todo el asunto con *E.T.*, que fue bastante tonto. Nadie en el mundo podría hacer un juego original, de cero, en seis semanas. La película no tenía mucho concepto de videojuego y Howard merece crédito por haberlo completado. Con *Pac-Man* y *E.T.*, Atari dobló el precio, cobró $40 en lugar de $20. Eso, en gran medida, destruyó la industria. El fin de los videojuegos. Atari perdió un billón de dólares en 1982. Tenía todos esos







CLÁSICOS

# PARKER BROTHERS

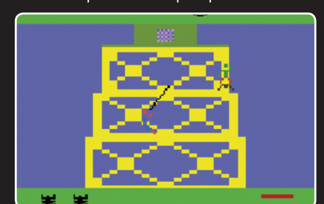
El pionero de las licencias que aprovechó las fortalezas de la 2600

### STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK

■ Basado en la escena de la Batalla de Hoth de la secuela de *Star Wars*, *Empire Strikes Back* de Parker pone al jugador en el asiento del piloto del Snow Speeder y lo arroja contra una imparable flota de Walkers imperiales. En términos de jugabilidad, *Empire* claramente toma influencia de la influyente coin-op de Williams *Defender*, pero pone su foco en atacar a un único gigantesco enemigo en su lugar. Un gran juego que sigue divirtiendo.

### SPIDER-MAN

■ Aunque toma ideas prestadas de *Crazy Climber*, *Spider-Man* se distingue por explotar el lanzarredes de Spidey para subir por los rascacielos (en lugar de su habilidad para trepar). Los matones aparecen en las ventanas e intentan cortar la red, y si nos balanceamos sobre ellos se rellena el indicador de fluido de telaraña (también desactivando bombas del Duende Verde), pero su mayor atractivo reside en evitar caer al suelo, lanzando telarañas a los edificios mientras Spider-Man se precipita al vacío.



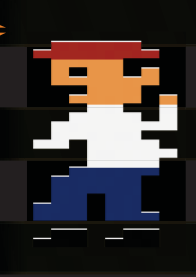


### FROGGER

■ Una de las conversiones más recordadas de 2600, la adaptación de Parkers Brothers del éxito de Konami es tan precisa como podían esperar los usuarios de la 2600. En términos de concesiones, *Frogger* para 2600 deja unos gráficos más rudimentarios que el original y carece de música durante el juego. Pero, lo que es más importante: la conversión de Parker recrea fielmente la jugabilidad de la recreativa. El port de Atari 2600 también ofrece un duradero valor adicional gracias a su frenético modo 'Speedy Frogger'.

### FROGGER II: THREEEDEEP

■ Para la secuela de *Frogger*, Parker Brothers sabiamente eligió utilizar el arcade original como la base para tres niveles distintos con nuevos gráficos y mecánicas. El trío de niveles retocados comparten el objetivo del juego original (subir por la pantalla de forma segura), pero con ajustes en la forma en que alcanzas la meta. Los dos primeros niveles se juegan como versiones ampliadas, y en el océano, río y carretera de *Frogger*, mientras que el tercero nos lleva al cielo, con Frogger saltando entre nubes.

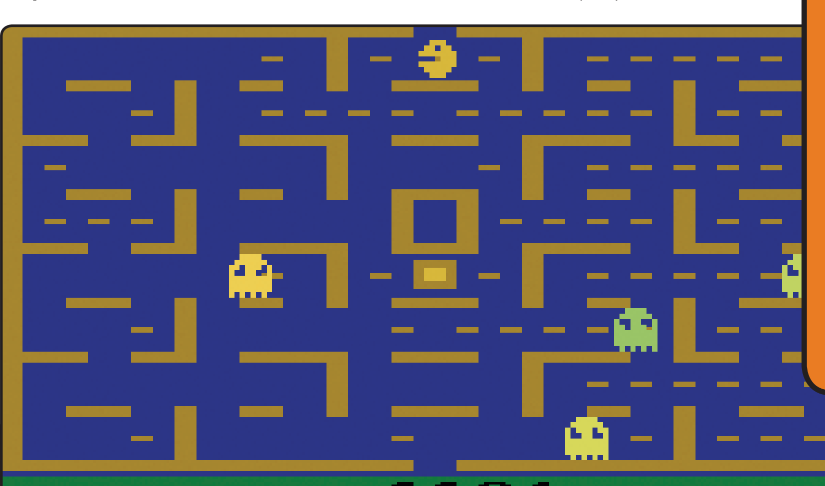


grandes proyectos en los que estaba trabajando, pero erró con la 2600 y en hacer buenos juegos para ella".

Cuando se le pregunta por su port de *Pac-Man* para 2600, Tod Frye lo enfoca como si el juego no debiera acarrear toda la culpa por las desgracias financieras de Atari o el 'crash'. "Se exagera con el grado de responsabilidad de *Pac-Man*. Si hubo un factor, pudo ser el desencanto con los videojuegos. No creo que *Pac-Man* fuera nada más que un compañero de viaje, uno más en esa desilusión. Mucha gente amó el juego, pero la prensa lo odió. Y pisándole los talones, *E.T.*, que tampoco ayudó. A Howard le dieron como cinco semanas para hacer *E.T.* Así, en 1983, la marca Atari ya estaba mancillada".

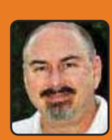
**Sobre *E.T.*, Howard Scott Warshaw explica el principal problema al desarrollar la adaptación de la peli a 2600 en poco más de un mes.** Y sobre el 'crash', recuerda la miope respuesta de Atari. "*E.T.* es una buena prueba de ello: puedes hacer un trabajo decente a partir de un diseño inicial, pero ningún buen videojuego sale de un diseño inicial que va directo al lanzamiento. No creo que nadie viera venir el 'crash'. No había sensación de fatalidad a la vista, nadie esperaba que todo retrocediera tan rápido como lo hizo. La gente negaba de forma increíble que estábamos en un 'crash'. Y lo único que Atari supo hacer fue vender juegos de 2600; era el único vehículo para ganar dinero".

Pero la responsabilidad no fue sólo cosa de Atari. Hechos fuera del control de la firma también fueron responsables del declive del mercado de juegos de 2600. Rex Bradford reflexiona sobre cómo el desarrollo third-party de 2600 se autodestruyó en 1983. "Si recuerdo bien, en enero de 1983 fue cuando la cosa se volvió loca. Íbamos a ferias de electrónica de consumo y allí había demasiadas third-party con ▶




## EL DISEÑADOR / CODER

**El desarrollador Howard Scott Warshaw rememora la 2600**



**¿Cuál fue tu primer encuentro con la 2600?**

Me topé por primera vez con la 2600 cuando empecé a trabajar en Atari. En aquel momento, no había tenido mucho contacto con los videojuegos. Cuando vi la 2600, y empecé a ver los juegos, pensé: "¡Esto mola bastante!". Era un gran fan de la televisión, y pensé que esto era una gran cosa que se podía hacer con la televisión.

**¿Por qué crees que los primeros juegos de 2600 no fueron más originales?**

Sencillo: la creatividad es difícil. También hay una regla fundamental que dice que lo primero que cualquiera hace en un nuevo medio es recrear todo lo que se ha hecho en un medio anterior. Los juegos domésticos precios eran ridículamente elementales, pero los juegos arcade tenían variedad y potencial, así que tenía sentido recrearlos. También, era una forma de identificación previa y la forma dominante de venderlos.

**¿Cómo te sentiste al dejar la 2600 atrás?**

Cuando Atari se desmoronó, no había otro lugar en el que trabajar para 2600. También estaba quemado. Mi experiencia en Atari fue tan intensa, tan notable, que realmente necesitaba descansar. Supe que era el fin de una forma de ser que me cambió la vida por completo, y tan profundamente positiva, que lo sentí como una pérdida.

**¿Como se compara hoy día desarrollar juegos para la 2600 con otras consolas?**

Yo seguía con 2600 cuando Atari murió. En la siguiente compañía que trabajé, hacíamos juegos para PlayStation y PS2. La 2600 fue una de las últimas plataformas donde tenías a un desarrollador individual, y esa es una de las mayores diferencias. Todo ha ido a más con las sucesivas consolas, transformándose en un trabajo colaborativo.

**¿Por qué fue la 2600 viable comercialmente tanto tiempo?**

La década posterior a su lanzamiento, el mercado masivo ya había dejado la 2600, pero la consola seguía ahí. Los precios habían bajado sensiblemente, pero todavía había mercado. A finales de los 80, no había muchos sistemas en los que pudieras hacer un juego solo. Para la mayoría, necesitabas un equipo y mucha pasta. De modo que la economía de 2600 seguía funcionando.

CLÁSICOS

# SEGA

## El gigante de las recreativas llevó sus éxitos a la 2600

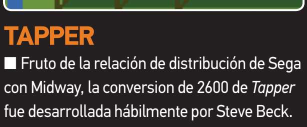
### SPY HUNTER

■ Desarrollado en USA por Sega Electronics, la versión de *Spy Hunter* para 2600 clava la valocidad y jugabilidad de la coin-op, haciendo pocas concesiones. La adaptación de Jeff Lorenz del shooter vehicular de Midway lo conserva todo: los tramos de carretera y río, los vehículos hostiles –helicóptero incluido– o los power ups (aceite, pantalla de humo y misiles). Éstos se activan con el botón de disparo del segundo mando, una pequeña 'cutrada' que se le perdona dada su gran calidad.

### UP'N DOWN

■ Aunque no fue una sensación en los salones, el juego isométrico de carreras con obstáculos de Sega tuvo varias conversiones. El objetivo es guiar un VW Beetle a través de un laberinto de intersecciones, recogiendo banderas e incluso saltando sobre los atascos de tráfico. Sega subcontrató la versión de 2600 al desarrollador americano Steve Beck, y aunque su port no replica exactamente el colorido estilo visual hi-res del arcade, sí captura su desarrollo con acierto.





### TAPPER

■ Fruto de la relación de distribución de Sega con Midway, la conversion de 2600 de *Tapper* fue desarrollada hábilmente por Steve Beck. Como en el port de *Up'n Down*, la conversión de *Tapper* para 2600 recrea fielmente las mecánicas del arcade, pero a diferencia de *Up'n Down*, *Tapper* cuenta con bellos gráficos renderizados en alta resolución. Más impresionante, las deslizantes pintas por las barras no tienen nada que envidiar a las de las recreativa, de la que esta conversión reproduce cuatro de sus cinco niveles.

### THUNDERGROUND

■ Técnicamente es una exclusiva de 2600, aunque *Thunderground* de Jeff Lorenz es más bien una conversión del segundo nivel de la recreativa *Borderline* de Sega. Más allá de los sacrificios en el apartado visual, *Thunderground* también cambia los jeeps del original por tanques, pero en términos de jugabilidad es idéntico al segundo nivel de *Borderline*. Aparte de arrasar tanques y cavar a través del terreno al estilo *Dig Dug*, el difícil objetivo del juego consiste en destruir seis bases nucleares por nivel.




▶ juegos. Estaba *Custer's Revenge,* y otros juegos chiflados. Después, algunos dejamos Parker para unirnos a Activision. Así, en 1983, estaba trabajando en *Kabobber.* Así es como yo experimenté el 'crash'. En ese momento Activision tenía 60 títulos en desarrollo. Corrió la voz de que sólo iban a publicar cinco de ellos por la situación del mercado. El mío no pasó el corte. Fue una disminución muy rápida; un año estaba al rojo vivo, y al siguiente en colapso. Hubo muchos factores para el declive, como la riada de juegos malos, pero parte de la historia es que la gente tocó techo de lo que se podía hacer con la 2600. Y los juegos eran caros".

En el colapso del sector de juegos para 2600, y del mercado americano de consolas entero, David Crane sigue el rastro hasta la formación de Activision, el éxito de la firma como desarrollador third-party y el destino de aquellos que siguieron sus pasos. "Al mostrar que había un negocio third-party viable, Activision y después Imagic, ayudaron a causar el 'crash' del videojuego. Había ferias, como el CES, cada seis meses. En un periodo de seis meses, aparecían 30 nuevas compañías intentando imitar a Activision. Cada una recibió, de fondos de capital de riesgo, dos millones para diseñar y fabricar cartuchos. Todas esas




» [Atari 2600] El éxito de *River Raid* en la 2600 propició que fuera portado a otros muchos sistemas.

compañías fracasaron, y llenaron el mercado con juegos a precio de saldo. Esas navidades, más de 20 millones de cartuchos estaban en la sección de gangas de muchas jugueterías. Un papá, con 40$ y la idea de comprar lo último de Activision o Atari en lo alto de su lista de compra, paraba en la zona de gangas y compraba ocho juegos a 5$ cada uno, en lugar del nuevo que pedía su hijo. Hasta que se vendieron esos 20 millones de 'gangas', los nuevos juegos de calidad no se vendían. Eso echó del negocio a muchas compañías, provocando el cierre de Imagic y casi la destrucción de Activision".

Siguiendo la caída de 2600, la propia Atari entró en una espiral decadente. A principios de 1983, un nuevo CEO recortó un 80% del personal de la firma, y en 1984, Atari fue vendida a Jack Tramiel, el fundador de Commodore, quien redujo aún más la plantilla (un 90%). La intención de Jack era crear un ordenador de 16-bit, pero necesitaba fondos, por lo que a finales de 1985 contrató a Mike Katz para comercializar una barata 2600, reducida en costes. "Jack Tramiel compró Atari por las deudas de Warner," Mike recuerda, "y me llamó para intentar resucitarla. Nuestra oportunidad con la 2600 era salir con una versión con el precio más bajo posible, con el soft menos caro. Teníamos un buen anuncio, con el gancho, "Por menos de 50$". Todo

**“Mucha gente afirma que los juegos de 2600 siguen siendo más divertidos que cualquier juego moderno”**
David Crane

lo que hicimos en marketing estuvo orientado a no ser extravagantes, y a demostrar que Atari estaba de vuelta”.

En 1986, el panorama del videojuego había cambiado drásticamente, lo que complicó que Mike consiguiera juegos para el sistema, tanto de desarrolladores propios como third-party. “Conseguir nuevos desarrolladores para 2600 fue difícil porque querían hacer dinero y la máquina era limitada. No conseguimos los derechos para convertir los éxitos recreativos del momento porque Nintendo bloqueaba las relaciones con los fabricantes japoneses de coin-ops. Estos eran los problemas, pero acababa de salir de Epyx, la compañía de juegos para ordenador, y se me ocurrió que el interés que habían generado en el pasado los arcade para el mercado doméstico se podría sustituir por el de los juegos más vendidos de ordenador. Acudí a la gente que conocía de la industria para ver si podían hacer juegos para 2600 basados en juegos de ordenador. Pensé que era una buena estrategia, pero Jack no estaba deseando poner dinero ni en nuestros desarrollos propios, ni en marketing”.

**En cualquier caso, en 1987, la estrategia de Mike empezó a dar sus frutos.** Tod Frye estaba trabajando en Epyx en aquel momento, y recuerda la idea de portar los clásicos de ordenador, como *Summer Games*, a 2600. “Epyx tenía esos juegos de C-64, y tenía claro que quería llevarlos a otras plataformas. En aquel momento, se pensaba que aún había muchas 2600 en los salones de la gente. Aunque la tecnología había avanzado, sabíamos más trucos de programación para la 2600, así que podías hacer un buen juego sin darte cabezazos contra la pared”.

Al editar títulos bajo el sello de Atari y animar el desarrollo third -party, Mike Katz logró mantener a flote el mercado de juegos de 2600 durante 1988. Al año siguiente, Atari estuvo sola en el desarrollo para el sistema. El propio Tod Frye se vio contratado en 1989 por Axlon, la nueva firma Nolan Bushnell (el fundador de Atari), y explica como Nolan cerró un trato para diseñar juegos de 2600 para Atari. “Atari seguía teniendo buenas cifras, y básicamente Nolan dijo: ‘tenemos grandes ideas, y darán suficiente vida al mercado de la 2600 para agotar los últimos millones de sistemas que quedan en el almacén’. Creo que Nolan sólo necesitaba un trabajo, pero realmente tenía algo para crear el paquete de ideas de juego que Tramiel compró en 1989 para la 2600”.

El último lanzamiento comercial del sistema tuvo lugar en 1992. Echando la vista atrás, Tod Frye atribuye el largo ciclo de vida de la consola a sus juegos, siempre en evolución. “Creo que duró tanto porque los juegos siempre fueron a mejor, porque diseñadores y programadores fueron capaces de sacar más provecho de ella”.

Sobre la escena actual de software casero para 2600, Howard Scott Warshaw identifica la desafiante arquitectura del sistema como un atractivo que se mantiene en el tiempo. “La gente sigue haciendo juegos para la 2600. Sus juegos no son realmente viables en lo comercial; no hacen dinero con ellos, es más por el reto. Hay algo realmente mágico en afrontar ese desafío”.

La última palabra sobre la pionera consola de Atari la pone David Crane, quien señala la creatividad de los coders de 2600 y la diversión proporcionada por sus juegos. “Mucha gente afirma que los juegos de 2600 siguen siendo más divertidos que cualquier juego actual. Si es verdad, se debe al versátil hardware y a la creatividad de los diseñadores. La 2600 fue pionera y personificó ese maravilloso tiempo en la historia”. *

» [Atari 2600] *Enduro*, de Larry Miller, se considera uno de los mejores juegos de carreras de 2600.

**Gracias a Larry Kaplan, David Crane, Warren Robinett, Rex Bradford, Howard Scott Warshaw, Tod Frye, Mike Katz y Alan Murphy.**

## EL JEFE DE ATARI GAMES

**Mike Katz, el exjefe de Atari Games, habla del revival de la 2600**



**¿Cuál fue tu primer encuentro con la 2600, y cuáles tus primeros recuerdos del sistema?**
La 2600 fue un éxito fenomenal. Yo estuve en Mattel, entre 1975 y 1979 trabajando en nuevos tipos de producto, y siempre me impresionaba cuando salía un nuevo producto y satisfacía una necesidad o cuando era algo completamente nuevo. Pensé que un sistema doméstico de videojuegos que permitiera disfrutar de éxitos de recreativa – más modestamente– era una gran idea. Así que me quito el sombrero por Nolan Bushnell y Atari.

**¿Qué te atrajo para dirigir la división de videojuegos de Atari?**
Me gustaban los cambios radicales. En Mattel comenzamos con las handhelds, lo que nos llevó a Intellivision. Coleco estaba casi en bancarrota y tuvo éxito (en parte) gracias a ColecoVision. Me contrató Epyx, y la hicimos rentable, pero quería volver al hardware. Jack Tramiel me tanteó. Quería rejuvenecer la 2600 y la 7800, y me preguntó si dirigiría la división de videojuegos.

**¿Cómo lograste que la 2600 fuera competitiva frente a NES?**
Había gente que no podía pagar 120$ por un sistema de juegos y 29$ por el software, que era lo que costaba entonces Nintendo. Así que redujimos los costes y el tamaño de la 2600 y la introducimos por 49.95$ con cartuchos por debajo de los 15$. Dejó muchas ventas y beneficios. Pero para Jack todo era estrictamente de bajo presupuesto, por lo que tuvimos que ser muy imaginativos (incluso grabamos nuestros propios anuncios).

**¿Por qué se montó el grupo de desarrollo de software de Atari?**
Había un tipo llamado Larry Siegel. Jack lo amaba, y afirmó que podía montar un grupo de desarrollo y solucionar el problema de no tener software para las 2600 y 7800. Obtuvo fondos de Jack para un grupo independiente de desarrollo, fuera de Chicago, que trabajó en juegos. No tuvieron éxito, pero lo intentaron.

**¿A qué atribuyes que la 2600 fuera tan popular tanto tiempo?**
Tuvo los éxitos arcade de aquella época, *Pac-Man* sobre todo. Y no era cara comparada con los sistemas más nuevos que salieron. En los últimos cinco o diez años, quien ha tenido los derechos la ha relanzado con un precio mínimo de 19.95$ con juegos incluidos en memoria. Es todo por nostalgia, y gira en torno a pagar muy poco por un montón de disfrute y diversión.

# RICARDO MACHUCA

## ARTE Y PARTE EN DINAMIC




**Que levante la mano aquel que, en los 80 y 90, no se compró un juego solo por la portada. Aquellas ilustraciones funcionaban como el canto de una sirena para los ávidos jugadores, especialmente cuando los gráficos no permitían el nivel de realismo que tenemos actualmente. Ricardo Machuca fue uno de esos titanes que, junto a Azpiri, Royo, Giménez y Ventura, entre otros, nos hechizaron con su arte para pasar por caja.**

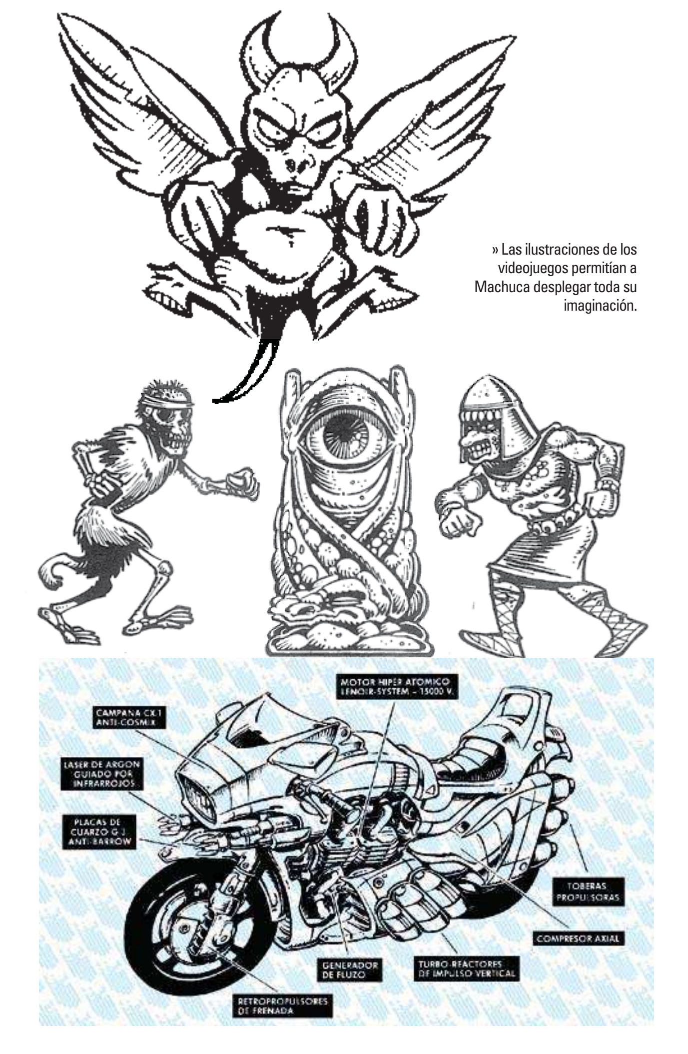
**Por Julen Zaballa**

El ilustrador madrileño Ricardo Machuca nace en 1964 con una caja de lápices bajo el brazo. Desde bien temprano, el segundo hijo de una ama de casa y un empleado en una fábrica de bombillas demuestra tener un talento innato para el dibujo. No había hoja de papel que cayese en sus manos y no terminase lleno de garabatos y monigotes.

El joven Machuca era un devorador de tebeos y un asiduo a las películas de dibujos animados y fantasía que se proyectaban los fines de semana en el cine de su barrio, cerca del Puente de Vallecas. Estos universos, monstruos, naves espaciales y rarezas pusieron las bases de la inspiración del futuro portadista.

Con el boom del cómic de los años setenta, Machuca comienza a ser consciente de la existencia de diferentes estilos y técnicas de dibujo. Él mismo explica a Retro Gamer la influencia que tuvieron artistas como Jack Kirby o John Romita en sus primeros pasos como ilustrador. Sin embargo, su perspectiva cambia cuando descubre a Jean Giraud 'Moebius' en los primeros números de la revista *Totem* y a Richard Corben en la publicación *1984*. "Me di cuenta de que las ilustraciones y los dibujos se podían hacer de otra manera", reconoce.

Es entonces cuando Machuca decide matricularse




» Las ilustraciones de los videojuegos permitían a Machuca desplegar toda su imaginación.

en la Escuela de Artes y Oficios, donde aprende a copiar estatuas clásicas en unos cursillos que se llamaban Monográficos.

Sin embargo, lejos de continuar con los estudios artísticos, comienza la Licenciatura de Ciencias Físicas en la Universidad Complutense de Madrid. Disciplina de la que, a día de hoy, continúa siendo un entusiasta, pero que abandona a los 20 años de edad porque decide dedicarse a su verdadera pasión: el dibujo.

Ricardo Machuca no tarda mucho tiempo en encontrar su primer empleo. A mediados de los ochenta ve la posibilidad de trabajar en la industria de los dibujos animados. "Mi primer trabajo remunerado fue en ese campo. Pensé que sería algo provisional porque lo que realmente me gusta es el cómic. Pero al final me he pasado 20 años haciendo dibujos animados. Empecé en pre-producción, haciendo layouts (puesta en escena), diseños de fondos... y pronto probé la animación, la intercalación e, incluso, hice pruebas de línea. Los últimos diez años me especialicé en la elaboración de storyboards", comenta.

"Cuando me contrataron en Dinamic –continúa– acababa de terminar mi colaboración en una serie de animación inglesa. Durante los siguientes dos años, trabajé haciendo layouts para la serie infantil alemana *Babar* y, cuando abandoné los videojuegos, seguí haciendo layouts para la serie *Las Aventuras de Tintín* y después *Batman* de Bruce Timm".

El exportadista de Dinamic siempre se ha considerado un artista 'inquieto' con ganas de probar nuevos ámbitos. En su anhelo por adentrarse en el mundo del cómic, Machuca incluso llega a simultanear varios trabajos para conseguir llevar algunas de sus historietas a las publicaciones *Zona 84*, *Creepy* y *Comix International* de Toutain Editor.

### EL CANTO DE LOS VIDEOJUEGOS

Esta búsqueda lleva a Machuca hasta el mundo de los videojuegos. En una reciente entrevista asegura desconocer cómo se enteró de que en Dro Soft necesitaban ilustradores para sus videojuegos. "Era el año 1987. Me presenté en sus oficinas con mis dibujos más recientes en un cartapacio y me cogieron", recoge el blog *Un pasado Mejor*. Ese mismo ▶



» Todo el equipo de la agencia Veintenueve Uno, reunido en las oficinas de Torre de Madrid.




» Ángel Luis González, posando en su despacho.

# VEINTINUEVE UNO

## Una fábrica de creatividad para Dinamic

Como explica Jaume Esteve en su primer volumen de *Ocho Quilates: Una historia de la Edad de Oro del software español*, a comienzos de 1986 las cosas iban bien para Dinamic. El éxito de *Camelot Warriors* ponía la guinda a una racha de grandes títulos que iban acompañados de buenas ventas. La sede del estudio, ubicada en la vivienda familiar de los Ruiz en Boadilla del Monte, no daba más de sí. Necesitaban dar un salto de gigante si no querían morir de éxito.

Víctor, Pablo y Nacho recalaron en la Torre de Madrid. En concreto, alquilaron un espacio dedicado al desarrollo de sus videojuegos, situado en el departamento 5 de la planta 27. En menos de un año ya se les había quedado pequeño, así que, trasladaron toda la labor de diseño de las cajas, instrucciones, creatividades y piezas publicitarias de sus juegos a una oficina situada dos pisos por encima.

Su director creativo y máximo responsable fue Ángel Luis González (Madrid, 1957). Formado en la Escuela de Artes Aplicadas y Oficios Artísticos y en el Círculo de Bellas Artes y Academia Peña de Madrid, llegó a Dinamic tras haberse labrado un buen currículum por diversas empresas del sector editorial y de la publicidad.

La relación con los hermanos Ruiz venía de antes, en concreto, de 1985, cuando González comenzó a maquetarles las carátulas y los interiores de sus juegos. Suya es la clásica portada de *Fernando Martín Basket Master* (1987). "En un determinado momento, el volumen de trabajo y la facturación que les hacía [a los Ruiz] era enorme. Tras varias reuniones, pensamos que lo mejor para ambos sería crear un estudio que pudiera saciar las necesidades, cada día mayores, de Dinamic"

Oficialmente, la aventura de la agencia Veintinueve Uno comienza en 1987. "Yo hacía las funciones de director general, director creativo y director de arte. Se trataba de una empresa participada por Dinamic, con el mayor número de acciones; además de otros pequeños accionistas, entre los que me encontraba", comenta González.

Veintinueve Uno "no era un departamento de publicaciones", matiza. "Era una agencia de publicidad con un estudio gráfico dentro. Podíamos resolver cualquier tipo de problema de medios, marketing, diseño corporativo, etc. y, además, todo el volumen de trabajo que suponía poner los productos de Dinamic en la calle y no tener competencia posible".

En los primeros compases de la agencia, el madrileño depositó sobre sus hombros toda la carga de trabajo que exigía cada lanzamiento, con tan solo la ayuda de un par de colaboradores. Pero Dinamic crecía día tras día y sus exigencias eran cada vez más variadas. "Intentaba responder a esas peticiones con nuevas opciones de formato, y con nuevos ilustradores de los que echar mano, entre los que estaba Ricardo Machuca, Alfonso Azpiri, Luis Royo, Ventura y Nieto, Rafa Negrete, Ciruelo Cabral, González Teja, etc."

Preguntado sobre la metodología de trabajo que seguían en Veintinueve Uno, su exdirector creativo comenta que cada vez que le subían un nuevo producto desde Dinamic lo estudiaba, le daba vueltas "un día o dos a lo sumo", señala y, a continuación, dividía el trabajo entre los integrantes del estudio. "Me solía reunir con Ricardo [Machuca] para explicarle las ideas que se me habían ocurrido. Ese mismo día o el siguiente, iba a Dinamic a enseñarles los primeros bocetos". Eso en el caso de las portadas.

En cuanto a las instrucciones, González describe estos libretos como "poco menos que ladrillos infumables y de difícil digestión". "Nosotros le dimos una vuelta a la tortilla y pusimos nuestra firma en ello, creando docenas de dibujillos que servían para ilustrar y dar vidilla al interior de los juegos". "Gran parte de ese lucimiento, ese ilustrar ameno y divertido, ingenioso y eficaz –continúa el creativo– se debe a las manos de Ricardo Machuca y sus dibujos".

Veintinueve Uno, la fábrica de creatividad de Dinamic, dio por terminada su aventura en 1991, no sin antes dejar para el recuerdo de los nostálgicos todo un legado de ilustraciones, recopilaciones y anuncios de videojuegos en los medios especializados de entonces.

RICARDO MACHUCA

# TRABAJOS DE MACHUCA EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

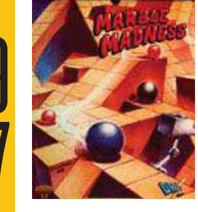
## DRO SOFT

1987



**STOP BALL**
Primera portada de videojuegos elaborada por Ricardo Machuca. También se encargó del logo.

1987



**MARBLE MADNESS**
Machuca se encargó del diseño de esta adaptación del arcade diseñado por Mark Cerny para su distribución en España de la mano de Dro Soft.

1987

**ANTARES**
Última portada y logotipo que Machuca hizo para Dro Soft. Un espectacular trabajo capaz de plasmar toda la emoción de los shoot' em-up en el frontal de una cinta de casete.



## DINAMIC

1988



**DELFOX**
Primer trabajo de Machuca en Dinamic y primera colaboración con Zeus Software. Como no quería repetir el diseño de *Antares* modificó el encuadre y la perspectiva de la portada. Elaborada con lápices de colores sobre cartulina.

1988

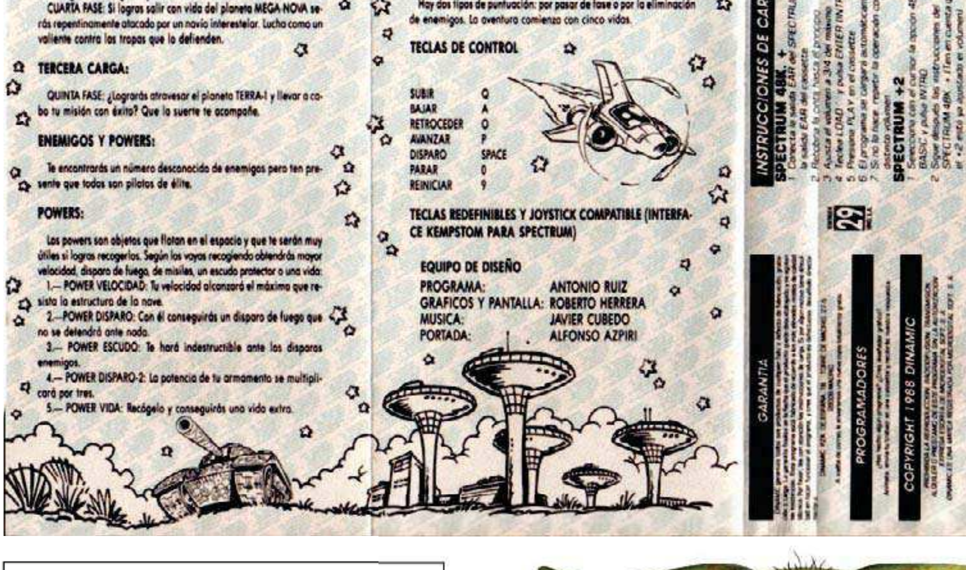


**PHANTIS (GAME OVER II)**
Programado por Carlos Abril y con portada de Alfonso Azpiri, el juego incluye las primeras instrucciones diseñadas por Machuca.

1988



**HUNDRA**
Segunda colaboración con Zeus Software. En esta ocasión, Dinamic decidió adquirir el trabajo de Luis Royo para promocionar el juego. Machuca diseñó el logotipo que quedaría para la posteridad.



Un dato: nadie que lo ha intentado atravesar y ha vivido para contarlo. Agudiza el ingenio y sobre todo ten mucho cuidado.
CUARTA FASE: Si logras salir con vida del planeta MEGA-NOVA serás repentinamente atacado por un navío interestelar. Lucha como un valiente contra las tropas que lo defienden.

TERCERA CARGA:

QUINTA FASE: ¿Lograrás atravesar el planeta TERRA-1 y llevar a cabo tu misión con éxito? Que la suerte te acompañe.

ENEMIGOS Y POWERS:

Te encontrarás un número desconocido de enemigos pero ten presente que todos son pilotos de élite.

POWERS:

Los powers son objetos que flotan en el espacio y que te serán muy útiles si logras recogerlos. Según los vayas recogiendo obtendrás mayor velocidad, disparo de fuego, de misiles, un escudo protector o una vida:
1.– POWER VELOCIDAD: Tu velocidad alcanzará el máximo que resista la estructura de la nave.
2.–POWER DISPARO: Con él conseguirás un disparo de fuego que no se detendrá ante nada.
3.– POWER ESCUDO: Te hará indestructible ante los disparos enemigos.
4.– POWER DISPARO-2: La potencia de tu armamento se multiplicará por tres.
5.– POWER VIDA: Recógelo y conseguirás una vida extra.

PUNTUACION

Hay dos tipos de puntuación: por pasar de fase o por la eliminación de enemigos. La aventura comienza con cinco vidas.

TECLAS DE CONTROL

| | |
|---|---|
| SUBIR | Q |
| BAJAR | A |
| RETROCEDER | O |
| AVANZAR | P |
| DISPARO | SPACE |
| PARAR | 0 |
| REINICIAR | 9 |

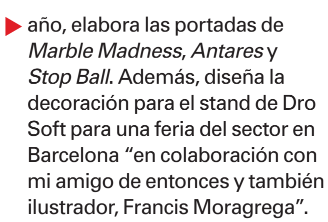
TECLAS REDEFINIBLES Y JOYSTICK COMPATIBLE (INTERFACE KEMPSTOM PARA SPECTRUM)

EQUIPO DE DISEÑO

| | |
|---|---|
| PROGRAMA: | ANTONIO RUIZ |
| GRAFICOS Y PANTALLA: | ROBERTO HERRERA |
| MUSICA: | JAVIER CUBEDO |
| PORTADA: | ALFONSO AZPIRI |

INSTRUCCIONES DE CARGA
SPECTRUM 48K +
SPECTRUM +2
GARANTIA
PROGRAMADORES
COPYRIGHT 1988 DINAMIC




» Entre las labores de la agencia Veintinueve Uno también estaba el diseño de las campañas publicitarias de Dinamic para los medios.

año, elabora las portadas de *Marble Madness*, *Antares* y *Stop Ball*. Además, diseña la decoración para el stand de Dro Soft para una feria del sector en Barcelona "en colaboración con mi amigo de entonces y también ilustrador, Francis Moragrega".

Un año más tarde, con los hermanos Ruiz ya trasladados a la Torre de Madrid, llega a los oídos de Machuca que en Dinamic estaban buscando ilustradores.

De nuevo, con su carpeta a rebosar de trabajos, se presenta en el departamento 1 de la planta 29 del edificio situado en la Plaza de España (Madrid). En la puerta, una placa decía: "Estudio de diseño y publicidad Veintinueve Uno" (ver despiece). En su interior, el veterano creativo y director de arte de Dinamic, Ángel Luis González, le estaba esperando.

"Recuerdo que Ricardo tenía un carácter afable, era cultivado, inteligente y buen conversador. Fue mi querido amigo Lorenzo Díaz quien me lo recomendó, así como a Carlos Puerta y otros profesionales que terminaron trabajando para nosotros", detalla González a Retro Gamer. "En el caso de Ricardo, aluciné con él desde el primer día que nos conocimos, especialmente cuando me enseñó sus ilustraciones y me dijo que las hacía con lápices de colores".

Machuca estuvo dos años contratado a media jornada en la agencia Veintinueve Uno encargándose de trabajos para Dinamic, pero sin contrato de exclusividad. "Acudía a la Torre de Madrid solo por las mañanas y, por las tardes, me dedicaba al mundo de los dibujos animados y el cómic como freelance", recuerda.

El madrileño era capaz de dar forma a todo lo que pasaba por sus manos: bocetos, ilustraciones para instrucciones de videojuegos, logotipos, etc. Incluso llega a elaborar portadas desde cero. De estas últimas, Ricardo Machuca asegura que

» Recopilación de todos los personajes de Dinamic, elaborado por Ricardo Machuca.

» *Navy Moves* es un ejemplo del mimo y cuidado en todos los detalles que se tenía en el lanzamiento de una edición física.

hizo pocas porque, por aquel entonces, "resultaba más barato licenciar ilustraciones de agencia –como los trabajos de Luis Royo– que realizarlas ex profeso", matiza. No obstante, suyas son *Delfox*, *La Guerra de las Vajillas*, *Bestial Warrior*, *Target Plus*, *Cosmic Sheriff* y el recopilatorio *Lo Mejor de Dinamic 88*, entre otras.

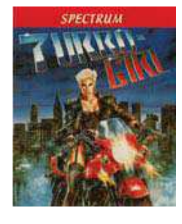
Aún así, para los 'lanzamientos de relumbrón' de la compañía, los Ruiz preferían utilizar portadas originales. Machuca comenta que, en más de una ocasión, le encargaron la elaboración de un boceto "para que después lo pintara un artista consagrado".

Una metodología que funcionó a las mil maravillas con *Navy Moves* (portada final de Luis Royo) y que se adecuó para otros seis títulos más: *Rescate Atlántida*, *Satán*, *After the War*, *Capitán Trueno*, *El Jabato* y *Astro Marine Corps (A.M.C.)*

Pero son los logotipos de las cajas y los casetes, además de las ilustraciones, mapas y esquemas para los folletos de instrucciones, las labores que Machuca recuerda con especial cariño. "Hice los logotipos para 14 juegos, como el de *Cozumel* que parecía estar tallado en piedra; y el de *Navy Moves* imitaba a las chapas remachadas de un submarino".

"Pero lo más divertido de mi trabajo –prosigue en su relato el antiguo ilustrador de Dinamic– era cuando me daban libertad creativa para hacer los dibujillos de las instrucciones". "Yo nunca he sabido jugar, así que los programadores me iban enseñando las diferentes pantallas del juego, me señalaban quienes eran los enemigos importantes y los objetos de interés. Solían ser una ristra de píxeles gordos de color caqui o un conglomerado de cuadraditos móviles. Cuando regresaba a la mesa de dibujo hacía lo que me daba la gana", reconoce jocosamente.

El grafista de Zeus Software,




1988

### TURBO GIRL (1988)

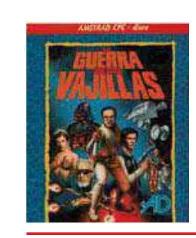
Nueva ilustración de agencia elaborada por Royo y adquirida por Dinamic. Destaca el aspecto metálico y lacado del logotipo diseñado por Machuca, y el espectacular esquema de la moto de la protagonista de las instrucciones.




1988

### COMMANDO TRACER

Machuca volvió a diseñar el logotipo para este particular run and gun de Zeus Software que llevaba una ilustración de Royo en la portada.




1988

### LA GUERRA DE LAS VAJILLAS

El creativo Ángel Luis González bocetó esta mítica parodia que Machuca terminó llevándose a su terreno.




1988

### LOS PÁJAROS DE BANGKOK

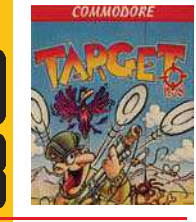
Rafa Negrete fue el encargado de la portada de esta aventura conversacional basada en la novela homónima de Manuel Vázquez Montalbán. Machuca solo añadió una bandada de pájaros y varias pantallas a la versión de PC.




1988

### MEGANOVA

El dificilísimo juego de naves espaciales programado por Luis Mariano García Corral, publicado a finales de 1988, contaba con el logotipo de Machuca.




1988

### TARGET PLUS

Exclusivo para Gunstick, tenía un diseño de portada que recordaba a los *Super Humor*. Elaborada con lápices de colores y aerógrafo sobre cartulina, metodología habitual del madrileño.



1988

## NAVY MOVES

Luis Royo recibió el boceto original de manos de Machuca para crear una de las portadas más míticas de Dinamic. Junto a Rafa Negrete, Machuca también se encargó del logotipo, mapas, diagramas y planos de la misión que incluía el libreto de instrucciones.



1988

## LO MEJOR DE DINAMIC 88

¿Quien no recuerda esta maravillosa caja con seis titulazos de Dinamic? El diseño atractivo del packaging hizo que muchos jugones terminaran haciéndose con este imprescindible recopilatorio.



1989

## AFTER THE WAR

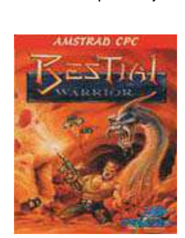
Boceto de la portada que, como en otras ocasiones, terminaría siendo dibujada por Royo. Machuca también se encargó del mapa de Manhattan, el diseño de los enemigos y alguna que otra animación de los personajes.




1989

## ASTRO MARINE CORPS (A.M.C)

Alucinante trabajo final del ilustrador Ciruelo Cabral. El boceto original es de Machuca.




1989

## BESTIAL WARRIOR

El ilustrador diseñó y coloreó, mediante lápices de colores y pastel sobre cartulina, la portada a este arcade de plataformas de Zeus Software (ver RG Nº20).



1989

## EL CAPITÁN TRUENO

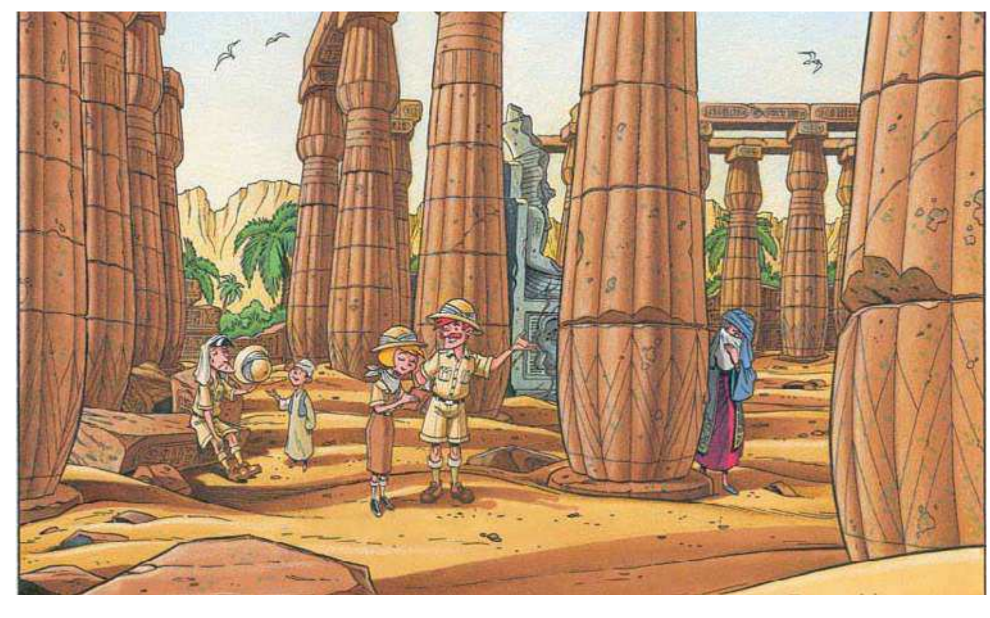
Esta superproducción de Dinamic contó con portada original de Royo, bocetada por Machuca.



1989

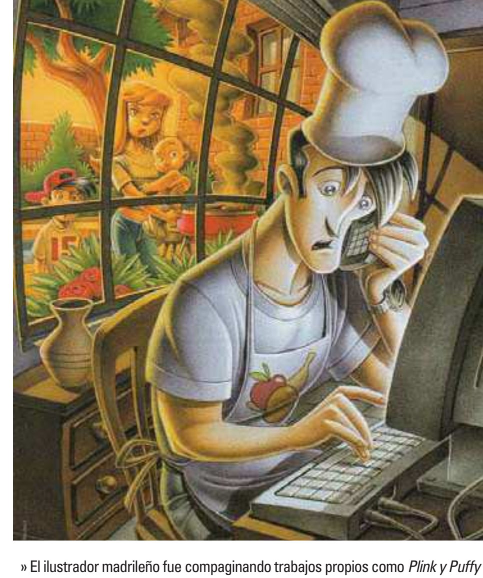
## COSMIC SHERIFF

De nuevo Machuca sacó a relucir su técnica para construir una portada con lápices de colores sobre cartulina.



» *Las Arenas del Tiempo* es uno de los hitos logrados por Ricardo Machuca en su paso por el universo del cómic.



» El ilustrador madrileño fue compaginando trabajos propios como *Plink y Puffy* con encargos para diversas publicaciones empresariales.

Raúl López, fue testigo directo de la personalidad de Machuca. "Coincidí con él en Dinamic. Víctor Ruiz nos presentó y me dijo que le enseñara el juego que teníamos entre manos. Mientras le iba contando de qué iba y enseñándole algunas pantallas, veía a Machuca tomando apuntes. ¡Al menos, eso creía yo! Porque lo que realmente estaba haciendo era dibujando a toda hostia bocetillos que luego utilizó para el libreto del juego", comenta el vasco.

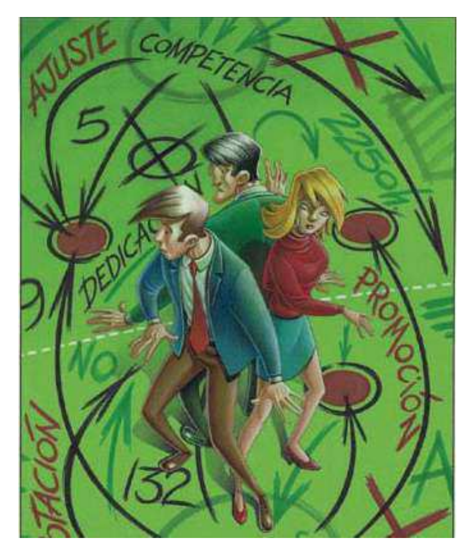
El que fuera director de arte en Dinamic, Ángel Luis González, define a Machuca como "un artista rápido". "Capta enseguida lo que necesitas cuando se lo explicas. Tiene una técnica depurada, muy personal, que domina y exprime a las mil maravillas".

A finales de 1989, en vista de que no era necesario que Machuca acudiese diariamente a las oficinas de Torre de Madrid, decidió presentar su despido. Él mismo lo explica: "Después de dos años yendo a las oficinas todas las mañanas, me di cuenta de que no necesitaban un dibujante fijo en plantilla. Eso no quita para que siguiese colaborando con ellos tres años más como freelance, incluso cuando la compañía se trasladó a la zona de Moncloa".

## UNA NUEVA ETAPA

La recién obtenida libertad permitió a Machuca reenfocar parte de su tiempo –que compaginaba en la industria de los dibujos animados– con otros proyectos que, hasta entonces, no había podido abordar. Por ejemplo, comienza a publicar una página semanal en el suplemento infantil del extinto *Diario 16*. "Era una serie llamada *Plink y Puffy*, en colaboración con Francisco Naranjo (guión) y Rafa Negrete (lápices de personajes)". Contaba las aventuras de un niño y un perro con un estilo visual muy similar al de Frank Miller para *Sin City*.

A comienzos del nuevo




» La serie *Procyon* es la aventura más áctual del ilustrador Ricardo Machuca. Ya lleva cuatro volúmenes rebosantes de locas aventuras interplanetarias.




» Los dibujos de Machuca como soporte publicitario son un ejemplo más de la capacidad de adaptación que ha demostrado a lo largo de su carrera.

milenio, Machuca vuelve a retomar el mundo de la ilustración y empieza a realizar dibujos para el ámbito de la publicidad, revistas sectoriales, empresas, además de ilustraciones para cuentos infantiles y novelas.

Sin embargo, el cómic continuaba siendo una aspiración que cada cierto tiempo que volvía al madrileño. En 2006 surge una posibilidad a la cual Machuca se aferra con todas sus fuerzas. Junto a los guionistas Francisco Naranjo y Lorenzo F. Díaz, publica la serie *Las Arenas del Tiempo* bajo el sello editorial Dibbuks para el mercado franco-belga.

No obstante, las ventas no superaron las previsiones y el proyecto, que pudo haberse convertido en una serie, finaliza con la edición del primer volumen.

Desde 2013, Ricardo Machuca publica libros anuales de 120 páginas de una serie con guión propio titulada *Procyon*. "Son de ciencia ficción donde exploro lo que ocurrirá a la humanidad en los próximos 400 años, tras la colonización de varios sistemas planetarios y la creación de la Federación de los 12 Sistemas".

La serie se complementa y enriquece a través de un universo expandido accesible desde el blog *comicprocyon.blogspot.com.es*, "donde voy incluyendo todo aquello que ayude al lector a comprender el universo de *Procyon*: biografías de personajes, fichas de flora y fauna alienígena, publicidad intergaláctica, etc.".

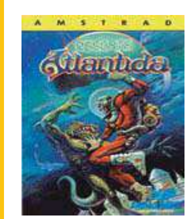
Preguntado sobre si siente añoranza de su época de ilustrador en Dinamic y Dro Soft, Ricardo Machuca dice sentir "cariño" por una época de su vida que ve lejana. No obstante, no cierra la puerta a volver a ilustrar alguna que otra portada de videojuegos "especialmente si buscan un estilo diferente a lo que se está haciendo ahora". ¿Será alguien capaz de recoger el guante? *



1989

**JABATO**

Ilustración original de Ciruelo Cabral sobre boceto y logotipo de Machuca para esta aventura de Aventuras AD, basada en el famoso personaje del cómic español.



1989

**RESCATE ATLÁNTIDA**

Ilustración de Enrique Ventura que tomó como referencia un boceto de Machuca. El logotipo también es del madrileño.



1989

**SATAN**

Espectacular portada de Luis Royo trabajada sobre ideas previas y logotipo de Machuca. Destaca el trabajado diseño de las instrucciones, el póster interior y la ilustración de los enemigos infernales.



1990

**COZUMEL**

Machuca volvió a trabajar para Aventuras AD elaborando uno de los logotipos que recuerda con más cariño de toda su trayectoria en Dinamic.



1990

**LOS TEMPLOS SAGRADOS**

La segunda parte de la trilogía de aventuras "Leyendas de Ci-u-than" volvió a contar con un logo de Machuca que repetía el estilo impuesto en Cozumel.



1990

**RISKY WOODS**

Machuca se encargó de las ilustraciones del libreto de instrucciones de este clásico español de 16 bits, cuya versión inicial para Amiga fue editada y distribuida por Dro Soft.



# ¡P*#O CONKER!

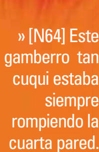
## ASÍ SE HIZO BAD FUR DAY Y LIVE & RELOADED

**EN LA ÉPOCA DORADA DE LOS PLATAFORMAS 3D HUBO UNA ARDILLA A LA QUE SE LE DABA FENOMENAL... EMBORRACHARSE. IAN DRANSFIELD HABLA CON EL CREADOR DEL GROSERO E INOLVIDABLE CONKER.**

**La vida de Conker podía haber sido muy diferente.** Es cierto que se ha hecho famosa por ser una rata arborícola malhablada y alcohólica, pero el pelirrojo borrachín llegó a los videojuegos con un volante entre las manos en *Diddy Kong Racing,* antes de presentarse todo acicalado y preocupado porque una bellota gigante (sí, una bellota gigante) iba a estropear su fiesta de cumpleaños en el juego de Game Boy Color *Conker´s Pocket Tales.* Está claro que durante el camino Conker tuvo algunos tropiezos y adquirió el lenguaje de un camionero, por decirlo de alguna manera suave.

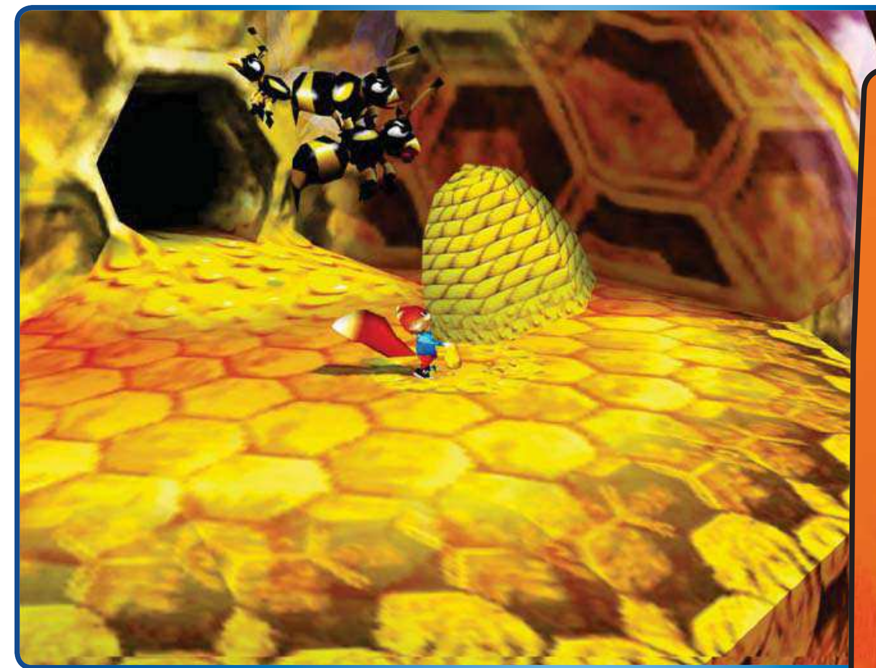
En un principio el personaje no iba a ser así. Rare tenía bastante avanzado el desarrollo de *Twelve Tales: Conker,* un plataformas 3D más al uso que encajaba en la línea de lo que el estudio llevaba años haciendo. Esto es fundamental para el nacimiento de *Conker,* ya que los fans mostraron su hastío a la idea de otro juego súpercursi de Rare. Ya había salido *Banjo-Kazooie* y el equipo que lo había desarrollado estaba trabajando en *Donkey Kong 64,* mientras que la mayor parte del equipo que se encargó de *Killer Instinct* se había puesto con *Conker.* El cambio de ser un juego cuqui a otro ultraviolento se produjo con una facilidad pasmosa.

"Los de *Donkey Kong* eran los niños mimados y en el otro lado estábamos los marginados y no se esperaba demasiado de nosotros... Vale, estoy siendo un poco sarcástico, pero describe cómo eran las cosas entonces", dice Chris Seavor, creador de Conker y el *crack* que puso la voz a todos los personajes masculinos de *Bad Fur Day* excepto a la caca cantarina. Continúa diciendo: "Aunque *Twelve Tales* tenía al principio un tono más parecido a *Mario 64* que *Project Dream* [el RPG que Rare canceló], fue el que tuvo que cambiar cuando *Banjo-Kazooie* salió y triunfó. Ya era difícil que salieran dos juegos cuquis *first party* al mismo tiempo en la misma consola, pero era inadmisible que encima fueran del mismo estudio. *Banjo* era la creación



» [N64] Este gamberro tan cuqui estaba siempre rompiendo la cuarta pared.





**"Hubo que decidir entre cambiar o morir… así que cambiamos Twelve Tales"**

Chris Seavor

de Tim Stamper, así que le tocó desaparecer a *Twelve Tales*, al menos tal como había sido concebido".

Pero para la superestrella malhablada no sólo era cuestión de que salieran dos plataformas monos a la vez; se trataba más de una cuestión logística: "Parecía más probable que *Banjo* se terminase", dice Chris, "y, en honor a la verdad hay que decir que nos habían adelantado por la izquierda en contenido y gráficos, mientras que el equipo de *Twelve Tales* se había dedicado a pelearse entre sí. Al final hubo que decidir cambiar o morir... Así que modificamos *Twelve Tales*".

Los cambios que se hicieron al juego no fueron exactamente lo que cabría esperar de Nintendo, pero Chris y el equipo de Rare estaban crecidos tras varios éxitos. Quitando algún comentario sarcástico y un poco de desconfianza de Nintendo América, el desarrollo del malhablado, y para adultos, *Bad Fur Day* siguió adelante casi sin interferencias de la compañía. Esto quiere decir que los dos años que duró el desarrollo -mucho menos de lo que cabría esperar gracias a lo que se recuperó del cancelado *Twelve Tales*- fue relativamente suave y sin grandes complicaciones de principio a fin. No es la historia que habríamos imaginado para un juego tan anárquico y caótico como *Conker´s Bad Fur Day*, pero... Es lo que hay.

A medida que el desarrollo avanzaba y el juego dejaba de ser uno muy mono a otro lleno de sexo, birras y un montón




» [N64] Personajes locos como Gregg The Grim Reaper daban personalidad a *Conker's Bad Fur Day*.

de tacos lo lógico es pensar que el roedor antropomorfo acabaría teniendo otro aspecto. Pues no: "Es una de las pocas cosas que se mantuvo de *Twelve Tales*", explica Chris, "aunque en aquel juego Conker era mucho más ardilla. Inicialmente se movía a cuatro patas, saltando de un sitio a otro, un poco como una ardilla de verdad. En general es un personaje tan repipi como el que más. De hecho, en *Bad Fur Day* era mucho más cuqui que en *Twelve Tales*, y esto contrastaba de forma maravillosa con el tono real del juego. Además, ese aspecto se había registrado, y eso cuesta mucha pasta".

Para darle a *Bad Fur Day* una personalidad que lo diferenciase de los juegos parecidos -incluidos los de Rare- Chris y el equipo incluyeron en el juego unos cuantos toques únicos. El propio creador del juego se encargó de la mayor parte de las voces, lo que

# LAS PARODIAS DE CONKER

**Pocas películas se salvaron de las burlas de la ardilla**





### LA NARANJA MECANICA

■ La escena inicial está copiada del film. Querían dejar claro desde el principio el tono que iba dominar durante el juego.



### SALVAR AL SOLDADO RYAN

■ Esta sección no solo era un homenaje obvio al film de Steven Spielberg, también era una de las mejores.

### MATRIX

■ Cuando llegó *Conker* en 2001, *Matrix* era una piedra de toque cultural, pero no tanto cuando llegó *Live & Reloaded*. Aun así, es un buen homenaje.



### TIBURÓN

■ Rare disfrazó con mucha maña el tiburón como un híbrido entre tiburón y perro, pero no nos engañaron, es puro *Tiburón*, e incluso tiene una música parecida.






### DRÁCULA

■ La ingenuidad de Conker no tiene límites, y llega a atravesar una gran mansión ocupada por un vampiro que anda flotando y se peina con tupé.

### ALIENS

■ Si no sabes cómo terminar un juego, ¿qué tal añadirle un alien? Explota el pecho del malo, te dan un powersuit, hay una pelea y se acabó lo que se daba, chimpún.

### EL SENTIDO DE LA VIDA

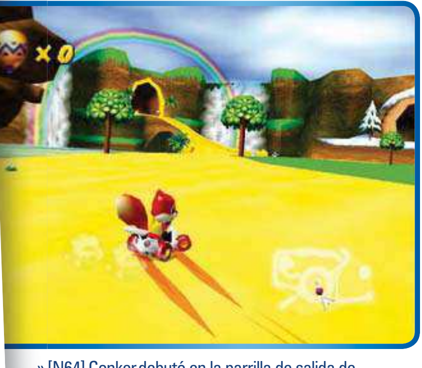
■ Marvin te pide que le lleves más queso hasta que, como Mr Creosote, estalla. Como en la peli de los Monty Python.



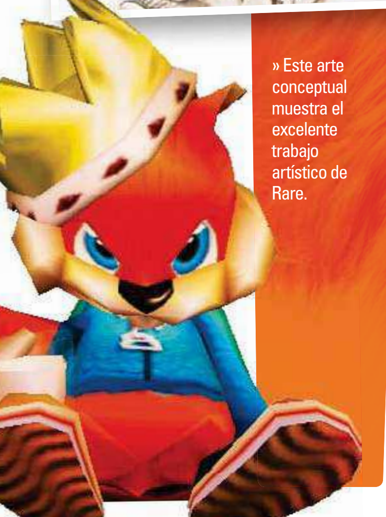

### TERMINATOR

■ El original contenía referencias a la primera película y en la secuela que nunca se llegó a hacer estaba Berri, que volvía como una máquina de matar robótica.





» [N64] Conker debutó en la parrilla de salida de *Diddy Kong Racing*. Ahí no soltaba tacos.



» Este arte conceptual muestra el excelente trabajo artístico de Rare.

le dio más coherencia. Aprovecharon la carta libre que les habían dado Rare y Nintendo para abrir el mundo de juego al mundo real. Decir que en *Bad Fur Day* había algunas referencias sería como decir que la escena del desembarco de *Salvar al Soldado Ryan* es un pelin turbadora; por cierto, la escena de *Saving Private Rodent* (Salvar al Soldado Roedor en español) de *Conker´s Bad Fur Day* es tan desgarradora como la película que la inspira. Chris explica por qué es así: "Trabajamos tanto esa parte que es casi un juego en sí misma". Por desgracia, nunca veremos la parodia de Harry 'Abraca-fuck-cabra' (Abraca-joder-cabra en español) que Chris quería incluir en la secuela de *Bad Fur Day.*

**Pero no todo iban a ser hacer coñas a costa de las películas de la época; el juego afrontó algunos retos técnicos.** Para Chris, fue (por lo visto) sencillo que entrase todo *Bad Fur Day* en la memoria relativamente corta de N64, sobre todo cuando hasta los mismos *Donkey Kong* y *Perfect Dark* de Rare necesitaban el pack de memoria RAM adicional para funcionar bien. "Y, además, los personajes hablaban" dice Chris, "¡es muy difícil lograr meter todo eso! Creo que los programadores lo lograron con algo de magia negra, aunque no lo hayan reconocido nunca".

Chris no trabajó en el apartado de programación, y sus retos durante el desarrollo de *Bad Fur Day* se centraron en lograr que la historia encajara con la parte de las mecánicas de juego. "Hacer 'algo' como golpear un objeto con un ladrillo es más atractivo si hay un incentivo que te motive a hacerlo, si hay una motivación que enmascare la naturaleza binaria de ese hecho", explica. "Nada es más desagradable en un juego que cuando se rompe la ilusión de que estás en otro mundo y entonces ves que estás ante unos gráficos y algunas cifras. Para mí ser un buen diseñador es aquel que esta manejando los títeres aunque no seas consciente de que lo está haciendo hasta que no ves los títulos de crédito".

Un gran diseño conlleva una gran responsabilidad: la de recortar. El *Conker* desarrollado para N64 era un 20 por ciento más grande de lo que acabó llegando a las tiendas. Hell y Greg habían pensado en secciones ampliadas cuando todavía las ideas estaban sólo sobre el papel; la batalla con zumo

# PERSONAJES CLAVE



Las grotescas criaturas que encontramos en *Conker.*



## CONKER

■ Empezó bien en su primera aparición en *Diddy Kong Racing* y en *Conker´s Pocket Tales*, pero luego se convirtió en un bandarra. En *Bad Fur Day* y en *Live & Reloaded* iba casi siempre más pedo que Alfredo. Después desapareció una temporada y resurgió como parte de *Project Spark* y con las Hololens, antes de volver a perderse en la oscuridad, donde debe andar haciendo eses.



## THE GREAT & MIGHTY POO

■ El mayor, y más memorable, mojón de la historia de los videojuegos. El único personaje al que no le puso voz Chris. The Great & Mighty Poo es un mierdas -literalmente- al que le gusta cantar ópera y el maiz dulce. Su numerito musical está en lo más alto de la historia de Nintendo 64. Venga, seguro que al leer esto os han entrado ganas de volver a verlo, aunque sea via YouTube.



## BERRI

■ La chica de Conker y la desencadenante del viaje del héroe pelirrojo, aunque al final de *Bad Fur Day* Berri acaba muerta y olvidada, ya que al novio en el que confiaba se le olvida pedir que la devuelvan de la muerte. La pobre se levantó, la secuestraron y la mataron. Si alguien tuvo un mal día, sin duda fue ella.

## "No era para justificar lo que ponía en la caja"

Chris Seavor

de ciruelas y el toro era más grande y dentro del molino había más personajes y más tramas, "el tiempo fue -y es- el gran enemigo", se lamenta Chris.

Además de todo esto, Chris y sus colegas de Rare decidieron que querían añadir a *Bad Fur Day* algo que la gente no se esperaba: el multijugador. "Tenía algunas ideas que podían ser divertidas pero que sólo podían funcionar en un multijugador", dice Chris. "Además, se estaba convirtiendo en algo esencial para los juegos en aquel momento. Yo jugaba a first-person shooters online y me parecía que era un terreno interesante, un lugar para experimentar y poner a prueba la tecnología, por decirlo de alguna manera", añade.

El experimento se convirtió en un golpe de efecto para el juego en N64, aunque no llegó al máximo hasta que cierto *remake* aterrizó años después. Jugar a *Bad Fur Day* con los amigos fue un buen modo complementario a la historia de un jugador, permitía ver cómo los personajes se movían e interactuaban de una manera diferente. "No era sólo una cuestión de compromiso, ni de justificar que lo pusiera en la caja", afirma Chris. "Además, podías mear sobre tus amigos de forma virtual y eso es algo divertido para mucha gente ¿no?".

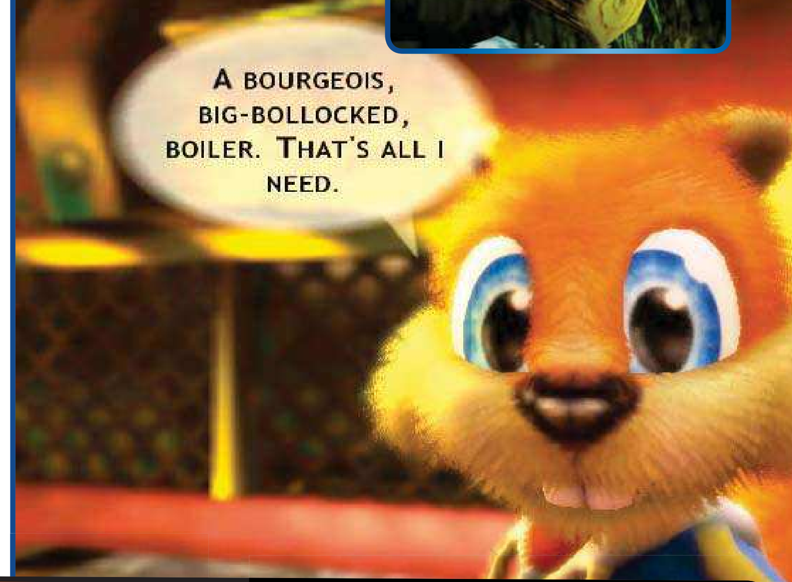
**C*onker's Bad Fur Day* funcionó muy bien cuando salió en 2001, una sorpresa que encantó a los fans de Nintendo y Rare.** La mezcla de distintas mecánicas, que los personajes tuvieran voz, el humor burdo y grosero, las referencias a las películas y la cultura popular y el pedigrí de Rare, entre otros factores, lo convirtieron en un clásico de culto: demasiado guarro para estar ahí, con *Mario 64,* pero demasiado bueno como para ignorarlo u olvidarlo. Por eso no fue ninguna sorpresa que, después de que Microsoft adquiriese Rare en 2002, Conker llegase a la consola de la compañía americana, la Xbox.

Ese regreso no se hizo de cualquier manera: *Conker Live & Reloaded* fue un proceso complejo en el que se rehizo absolutamente todo. "Empezamos desde cero", explica Chris. "Y, además, rediseñé del todo el multijugador como un juego totalmente nuevo. Así que sí, fue difícil". Chris temía que al equipo no le entusiasmara la idea de repetir todo el trabajo después de haberlo hecho ya una vez, así que recurrió a una pequeña estratagema: "Les hice un truco a lo Gandalf/Beorn y cada poco tiempo metía cosas nuevas durante el desarrollo (a medida que crecía el equipo). Pero desde el principio tenía muy claro lo que quería hacer".

Este planteamiento era algo bastante nuevo en 2005; en aquel entonces no dabas una patada y salían cien *remakes* en alta resolución, como ahora. *Live & Reloaded* no fue probablemente el primero de estos *remakes,* pero sí








» [Xbox] La versión de Xbox no censuró todo, dejó los insultos más british.



### GREGG

■ Lo más habitual es que todo el mundo tema enfrentarse a La Parca, pero es difícil no ya que te de miedo sino que te imponga el mínimo respeto cuando la representación de La Muerte es un paticorto llamado Gregg. No sólo no da nada de miedo, sino que le tiene pánico a los gatos. Aparte de eso, acaba siendo un buen aliado de Conker las pocas veces que se enfrentan.




### BIRDY

■ La próxima vez que te encuentres con un espantapájaros vestido con una sudadera roja ofrécele una Mepsipax o una botella de cerveza de castañas; nunca se sabe, podría ser Birdy, el borrachín aliado de Conker que está relleno de paja y asusta a los cuervos. En el juego, da al jugador el manual de juego y, por ello, es un héroe para todo el mundo (y para todas las ardillas).



### PANTHER KING

■ Un rey sádico y un poco adicto a la leche que busca algo para sustituir la pata de la mesa y cree que una ardilla es lo más adecuado para ello. Lo lógico sería pensar que será el jefe final del juego, pero igual que con King K.Rool en *Donkey Kong Country,* no sucedió así porque antes de empezar la pelea su pecho estalló en mil pedazos.




» [Xbox] En *Conker* una estética adorable iba acompañada de una violencia brutal.

# UN CONKER MEJOR

**Cómo Rare mejoró *Bad Fur Day* en *Live & Reloaded***



## PELAJE

■ Los gráficos de *Conker Live & Reloaded* eran superiores en todos los aspectos: texturas con mayor resolución, mejor iluminación, colores más brillantes... pero lo más sorprendente fue el pelaje; el mismo Conker experimentó uno de los cambios de imagen más impresionantes de los videojuegos. Se volvió tan... esponjoso.

## TEAM FORTRESS CONKER

■ El Multijugador ya apareció en el lanzamiento de N64, pero cuando *Live & Reloaded* llegó Xbox Live ya había despegado. Rare podía haber parcheado el multijugador y haber hecho una cosa normalita, pero preparó un modo parecido a *Team Fortress* que tenía profundidad y creó una buena base de jugadores.







## JUEGO LOCAL

■ Rare incluyó algunas buenas opciones para el multijugador local clásico, pensando en aquellos que no sabían qué era el juego online, con System Link, el cooperativo y el PvP, que podían jugar hasta cuatro personas en el mismo televisor, sin tener que recurrir a ninguna de esas moderneces tan finas de internet.

## CENSURA

■ Con una pizca de censura el juego tal vez sería para todos los públicos. No fue así, claro, ni de broma. De hecho, la censura fue un paso equivocado. El primer juego tenía algunos pitidos, pero en el segundo juego se eliminaron más palabrotas y a muchos les ofendió porque era como si necesitasen que alguien les protegiera del lenguaje soez.

## "Nunca entendí por qué a la gente le importaban tanto los pitidos"

Chris Seavor



» [Game Boy Color] Este mocoso pixelado es Conker aunque aquí ni hay palabrotas ni alcohol.

▶ puso el listón muy alto en muchos aspectos y -quitando una nota de 4/10 en la crítica de *Eurogamer*- lo recibieron bien tanto quienes tenían una Xbox como los fans de Conker.

No obstante, hubo un detalle que no gustó a los amantes del primer juego, y es que el remake tenía más censura. Se oscurecieron algunas partes y se incluyeron pitidos para los ojos y oídos sensibles. Para muchos eliminar las palabrotas eliminaba buena parte del impacto que produjo el primer juego. Pero Chris no se siente mal por este hecho: "Yo tuve algo que ver", admite. "Me gustaban los pitidos porque entonces la gente se imaginaba qué podían estar tapando y seguro que pensaban cosas peores de lo que decíamos realmente. Nunca entendí que a la gente le molestara tanto los pitidos, no era importante".

**Lo que sí es relevante es el multijugador que se añadió a *Live & Reloaded*.** Ya existía en *Bad Fur Day*, pero la potencia de Xbox Live y la explosión de popularidad que experimentó el juego online en consolas indicaban que había un gran mercado que estaba esperando un juego de animalitos cuquis que se decapitaban entre sí. Por segunda vez, lo mejor del lanzamiento de *Conker* era el multijugador y Chris apunta que está relacionado con la columna vertebral de Microsoft: "Xbox Live fue, y es, lo mejor de la plataforma Xbox", dice. "Lo vieron a la perfección cuando crearon ese servicio así que sería una grosería por mi parte no aprovecharlo".

Así que Chris lo aprovechó y el multijugador de *Live & Reloaded* ofrecía distintos modos y clases de personajes a lo *Team Fortress* (cada uno tenía diferentes armas, habilidades y atributos). "Analicé las características de los juegos multijugador que había estado estudiando los cinco años anteriores", recuerda Chris, "como *Team Fortress*, *Counter-Strike* y *PlanetSide*, y extraje lo que me gustaba de todos ellos y pase de lo que no. Creo que la idea funcionó bien, y respetaba el espíritu del juego pero también tenía profundidad, de forma que se suponía que la gente no iba a aburrirse después de jugar cinco minutos... Al menos, en eso confiaba yo".



» [Xbox] La segunda mitad de *Conker* es un shooter en tercera persona, y funciona muy bien.

El deseo de conseguir que fuera un modo que mereciera de verdad la pena jugar supuso una verdadero esfuerzo para el equipo de desarrollo. Chris comenta entre risas: "El diseño de un mapa multijugador es muy, muy difícil. Es difícil, de verdad. Es todo lo que puedo decir. Un momento, ¿he dicho ya que es muy difícil? Pues lo es. Prueba a sentarte con un folio delante y un lápiz y diseñar un mapa multijugador y te darás cuenta de lo difícil que es". Pero mereció la pena el esfuerzo: el multijugador de *Live & Reloaded* congregó a una floreciente comunidad que seguía haciendo el chorra años después del lanzamiento e incluso tras la irrupción de Xbox 360.

*Conker: Live & Reloaded* fue un remake bonito y sorprendente de un clásico de culto, pero -y lo mismo sucedió con *Bad Fur Day*-, no vendió demasiado bien. Ambos juegos salieron cuando llegaba el final de la vida de sus respectivas consolas. Ninguno recibió un gran impulso de marketing y los dos fueron muy apreciados por quienes los jugaron, pero no llegaron al suficiente número de hogares como para justificar que salieran nuevos capítulos de la serie. Se cancelaron dos secuelas: *Conker´s Other Bad Day* y *Conker: Gettin' Medieval*. La ardilla a la que le gustaba ir siempre al límite se había quedado sin vidas.

**Tiempo después, en 2014, el nombre de Conker volvió a salir en numerosas presentaciones de Microsoft.** Parecía que era un juego nuevo con el peludo más macarra de todos los juegos resultó ser un lanzamiento pieza a pieza -literalmente- como parte de *Project Spark*, un software con contenido generado por el usuario que se convertía en juego para Xbox One. Aunque había un nivel que captaba la filosofía de *Conker*, estaba todo muy suavizado y era prácticamente una muestra domesticada por la empresa de una mascota de culto. Cuando *Project Spark* y *Conker's Big Reunion* (como se llamó) pasaron de moda casi nadie los echó a faltar.

Desde entonces mucha gente ha mantenido los dedos cruzados para que salga algo interesante de este personaje porque hay una demo del joven Conker para las Hololens de Microsoft pero a) no es Conker y 2) es algo que sólo algunos desarrolladores y los más entusiastas por las nuevas tecnologías podrían jugar. Por desgracia parece que el borrachín no volverá, al menos mientras esté en manos de los de Redmond.

Pero Microsoft debería tener en cuenta que el creador de la serie está preparado para asumir el mando de un tercer juego de verdad de *Conker*. "Tengo mi propia empresita, Gory Detail, con la que estoy haciendo *The Unlikely Legend of Rusty Pup*. El siguiente juego que hagamos será un plataformas/ beat-'em-up de desplazamiento lateral con una vuelta de tuerca", explica Chris. "Para echarnos unas risas, el placeholder (objeto que se pone de referencia) que vamos a usar será una ardilla adolescente (como precuela) ¡para que flipen los fans! Pero si Microsoft quiere arrojarnos algo de dinero podría convertirse en realidad. Y conozco a alguien que haría muy bien la voz de Conker". *

**Gracias a Chris. Podéis encontrarle en Twitter como @conkerhimself, al igual que su estudio @GoryDetail, mientras trabaja en *The Unlikely Legend of Rusty Pup*.**



» [Xbox] Por suerte las ardillas tienen todas las vidas que quieran. O eso dice Gregg.




» Más gloriosos diseños artísticos de preproducción de las fases iniciales de desarrollo.




# La historia de Ys

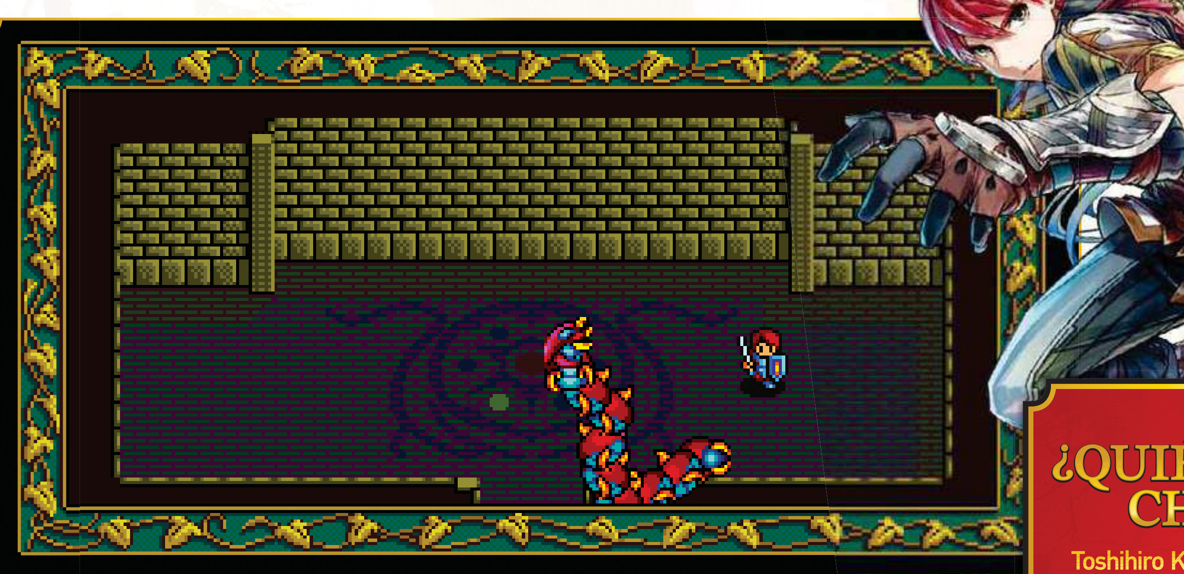
**Con 30 años de historia tras la saga, Ys es un RPG japonés de los más veteranos, aunque resulte mucho menos conocido en Occidente que algunos de sus contemporáneos. Hablamos con el presidente de Falcom, Toshihiro Kondo, para desentrañar su historia al completo.**

**Como muchos lectores de RG podrán entender, tenemos un problema con los RPG.** Como adultos, muchas veces es difícil hacer malabares entre el trabajo, la vida diaria y la última propuesta de aventura épica. Tampoco queremos perdérnoslas, pero a menudo nos preguntamos si llegaremos hasta el final, cosa que cada vez es más habitual que no ocurra. No somos los únicos que hemos sufrido así y tampoco es un problema reciente. De hecho, es el motivo por el que Nihon Falcom decidió desarrollar *Ys*, un RPG distinto.

Falcom ya había tenido un gran éxito en el Japón de 1984 con *Dragon Slayer*, un RPG de acción que llegó a multitud de ordenadores japoneses. Los años siguientes verían las continuaciones de la compañía, con *Dragon Slayer II: Xanadu, Xanadu Scenario II: The Resurrection Of Dragon* y *Dragon Slayer Jr: Romancia*. *Romancia* es de particular interés, puesto que ya fue un intento de simplificar el género, con un único botón de ataque, sin posibilidad de personalización y con escasas estadísticas de personaje.

De aquellos polvos vienen estos lodos, aunque la filosofía de simplificación del RPG que llevó a *Ys* no tiene nada de negativa. En una entrevista para el libro *Challenge!! Personal Computer AVG & RPG III*, el programador Masaya Hashimoto explicó que el deseo que llevó a *Ys* fue el de hacer un juego accesible y no orientado al núcleo más duro de los aficionados al RPG. Eso se tradujo en un esfuerzo para evitar los largos procesos para subir de nivel y en la posibilidad de guardar la partida en cualquier momento. La mayor simplificación, no obstante, fue el uso del combate por contacto. Y es que en *Ys* no hace falta pulsar ningún botón para atacar: basta con abalanzarse contra el enemigo para impactar.

El extraño sistema de combate fue clave para la aceptación inicial de la saga, como reconoce el propio presidente de Falcom, Toshihiro Kondo. "Puedes



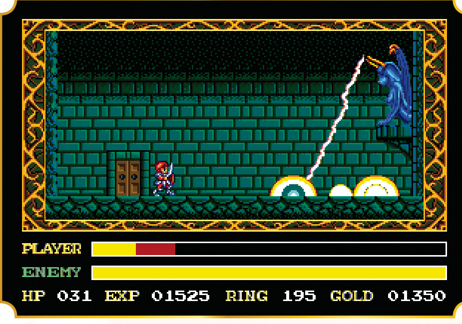

» [PC-8801] *Ys* aprovechó los modos de alta resolución de los ordenadores japoneses para crear ilusiones con sus colores.

acabar con los enemigos rápidamente y es realmente divertido," empieza. "Prácticamente todos los jugadores lo mencionan y hablan de lo divertido que es chocar contra los enemigos. La gente que venía a verme en Falcom cuando empecé a trabajar en *Ys* me decía '¿Sabes la sensación de explotar papel de burbujas? Es agradable y no puedes parar. Pues así debería ser *Ys*.'" Y, sin duda, es lo que muchos jugadores harán hasta que encuentren el sentido del juego, que consiste en guiar al héroe, Adol Christin, para recuperar los seis libros de Ys, siguiendo la profecía de la profeta local de Esteria, Sara.

Obviamente, el equipo de desarrollo también tuvo retos a los que enfrentarse. Uno de los más importantes tenía que ver con el tamaño de los personajes. Hashimoto quiso mejorar la narrativa a través de las expresiones faciales y el diseñador Ayano Koshiro quiso hacerlas mayores, pero era simplemente imposible en el marco que se había construido. El diseño del mapeado también era problemático, porque con la perspectiva elegida no era posible mostrar puertas que saliesen al este o al oeste. Pero de una forma u otra esos retos fueron sorteados y el juego estuvo listo en tan sólo cinco meses.

*Ys: Ancient Ys Vanished* se lanzó para NEC PC-8801 en junio de 1987, seguido por ports al resto de ordenadores populares japoneses durante ese mismo año. El juego fue un éxito, resultado que lo llevó a ser trasladado también a la Famicom y a la Mark III de Sega en 1988. Esta última versión sería incluso traducida al inglés para los jugadores de la Master System, siendo la primera aparición de *Ys* fuera de Japón. La crítica fue notablemente positiva. *Computer & Video Games* dio un 92% a la versión de Master System, con la siguiente descripción de Julian Rignall "inmenso y plenamente cautivador," mientras *The Games Machine* lo llegó a comparar favorablemente con *The Legend Of Zelda* en una review de 90%.

*Ys II* no se hizo esperar y llegó en 1988 como secuela directa del primero, utilizando la misma tecnología pero con mejoras gráficas. El argumento empezaba inmediatamente después del final del juego original, siguiendo a Adol en su viaje hacia las tierras flotantes de Ys. El gran cambio en este juego era un añadido: el sistema de magias, incluyendo hechizos como el de fuego, esencial para derrotar a la mayoría de jefazos. Pero aunque el primer juego recogiese grandes críticas, *Ys II: Ancient Ys Vanished – The Final Chapter* no salió de Japón en su forma solitaria original. En su lugar, llegó a los países de habla inglesa junto al primero para PC Engine, en *Ys I & II*, uno de los principales valuartes de NEC para vender el Turbografx CD en América del Norte y el primer lanzamiento que adoptó la práctica que se hizo habitual de combinar ▶




» [PC Engine] *Ys III: Wanderers From Ys* pasó a la perspectiva lateral y complicó el sistema de combate.

## ¿QUIÉN ES ADOL CHRISTIN?

### Toshihiro Kondo cuenta el proceso de desarrollo del héroe de *Ys*

**La primera regla de escribir para Adol Christin es que no escribes para Adol Christin.** El personaje tiene unas características clave (pelirrojo, su amistad con Dogi, su mala suerte en la elección de barcos) pero la más importante es que no habla, y esa es una elección consciente. "Sólo para que lo sepas, dentro de Falcom ha habido muchas veces en las que la gente ha dicho, 'Olvidemos eso y que hable'", dice Kondo. "Cuando empecé a trabajar en *Ys* me dijeron que Adol no hablaba porque es el avatar del jugador. En el momento que Adol hable, el jugador tomará un rol mucho más pasivo porque será el receptor".

"La parte compleja es que nosotros tampoco sabemos necesariamente quién es Adol," prosigue Kondo. Mientras los creadores de otros personajes tan longevos pueden tener un discurso entero para referirse a los valores o motivaciones de sus personajes, Falcom no lo tiene. "A veces, cuando creamos el juego, tenemos que pensar '¿qué estará pensando?' o '¿cómo respondería a esta situación?' porque no lo sabemos necesariamente". No obstante, hay algunos rasgos que tiene Adol o, que al menos, se le esperan. "Aunque Adol no hable, tiene por supuesto una personalidad y características que lo hacen Adol," confirma Kondo. "Por ejemplo, es buena persona. Sabemos que tiene buena suerte con las chicas, ¡sin duda! Pero lo interesante de esos rasgos es que son más atribuidos por los fans que por la propia Falcom".

Como resultado de este proceso, la personalidad de Adol es más bien un trabajo colaborativo. Incluso si sus retratos vienen de una fuente única, suele ser sujeto de múltiples interpretaciones. "Algo que digo habitualmente de Adol es que él es similar a otros personajes históricos de dominio público," postula Kondo, "puesto que todos estos personajes que existen en la historia los vemos desde nuestra propia perspectiva y experiencia para hacernos una idea de lo que hicieron, pero esa imagen puede que no coincida con la realidad histórica. Adol se parece a este concepto desde el momento que la gente le ha atribuído características que no tenía explícitamente o que ni se consideraban. Pero esta relación es una realmente especial: pocos personajes se encuentran que tengan su perfil construido de una forma tan colaborativa entre los autores y los aficionados".

# TRADUCIENDO EL LIBRO DE YS

Echemos un vistazo a las diversas interpretaciones del primer libro de Ys...

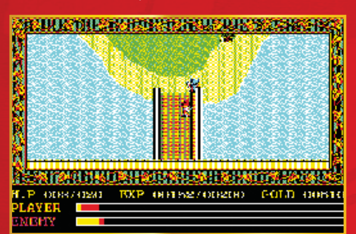


## NEC PC-8801 1987

■ Esta es la versión original de *Ys*, y por lo tanto en la que se basan los ports japoneses del mismo. El juego utiliza el modo de alta resolución (640x200) y un scroll poco fino de personaje. La banda sonora es bellísima y puso el listón muy alto hasta que llegaron las versiones en CD.

## SHARP X1 1987

■ Visualmente idéntica a la version de PC-88, salvo por los caracteres más pequeños que utiliza. La principal cesión aquí es la banda sonora, que tuvo que ser reducida a unos pocos canales. Los fans acusaron a Falcom de vagancia, pero la limitación estaba claramente en el hardware disponible.





## NEC PC-98 1987

■ Otra versión idéntica a la de PC-88, siempre que tuvieses la tarjeta de expansión de sonido. En caso contrario se perdía gran parte de la maravillosa banda sonora: versiones reducidas a beeps de dos de los temas eran la única inclusión y probablemente se lo podrían haber ahorrado; eran bastante flojas.

## FUJITSU FM-7 1987

■ Ante todo, la versión para Fujitsu FM-7 de *Ys* muestra la increíble capacidad de adaptación de Falcom: se ve y corre de forma idéntica al resto de versiones. Aunque la música esté por encima de la versión de Sharp X1, no llega ni de lejos a la altura de las versiones con FM para los sistemas de NEC.





## MSX2 1987

■ La parte gráfica fue redibujada para esta versión, puesto que el MSX2 ofrecía mejores capacidades de manejo de colores, junto a una menor resolución, respecto al resto de ordenadores japoneses. Su banda sonora cumple el cometido, pero no es tan rica como la de NEC o Apple IIGS.

## FAMICOM 1988

■ La primera versión para consola tuvo que hacer varios cambios sustanciales al diseño global del juego, modificar algunos mapas, añadir una misión adicional e incrementar la velocidad global. También tiene un scroll mucho más suave, algo que no está presente en ninguna versión para ordenador.



## MASTER SYSTEM 1988

■ La primera versión en inglés que apareció de *Ys* está muy lograda. Su scroll es suave y el ritmo de juego, decente. Algunos personajes sufrieron cambios de nombre, no obstante, en particular: ¿por qué Adol pasa a llamarse Aron? La versión japonesa (y sólo esa) también permite el uso del módulo FM.

## PC (DOS) 1989

■ Esta versión fue re-traducida por la compañía editora trans-Pacífica Kyodai. Sus gráficos fueron dibujados a menor resolución que los de los ordenadores japoneses y su versión de la banda sonora es a base de pitidos. Se deja jugar, pero es muy pobre comparada con cualquiera de las otras versiones.





## PC ENGINE 1989

■ Esta versión en particular fue la primera de incluir tanto *Ys I* como *Ys II* en un único envoltorio, y fue considerado como vendeconsolas en ese momento. Si bien el juego fue equilibrado y se añadieron nuevos dibujos de personaje, son el doblaje de voz y el sonido en CD los que se llevan la palma.

## SHARP X68000 1991

■ Esta version de *Ys* fue retrabajada a fondo, con todos los gráficos nuevos (incluso unos extraños y realistas retratos de los personajes) y mapas revisados. El pueblo de Minea es mucho más grande que el original (y más movido), pero el campo es menor. La banda sonora tiene una buena representación.

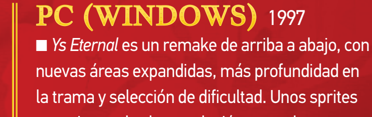


## SATURN 1997

■ Entrando dentro de la recopilación de Falcom Classics, esta versión tiene nuevo arte y nueva versión de la banda sonora. Mejor todavía, Adol puede por fin deslizarse y moverse en diagonal. Este, en realidad, depende del gusto de cada uno. El trabajo en los sprites es destacable pero los colores son mucho más apagados.

## PC (WINDOWS) 1997

■ *Ys Eternal* es un remake de arriba a abajo, con nuevas áreas expandidas, más profundidad en la trama y selección de dificultad. Unos sprites atractivos y de alta resolución reemplazan a los anteriores y una nueva versión de la banda sonora está disponible junto a la tradicional. Esta versión es la base para las siguientes.







## PS2 2003

■ *Ys Eternal Story* coge la versión de PC *Ys Complete* como base, pero añade un sistema de combos al combate, garantizando un sistema de bonificaciones mientras Adol no reciba daño. Incorpora voces y es posible elegir jugar a *Ys* y a *Ys II* juntos como si de una experiencia única se tratase.

## DS 2008

■ *En Legacy Of Ys: Books I & II*, sprites en 2D se usan contra fondos en 3D (todos basados en *Ys Complete*), y Adol debe atacar manualmente presionando un botón siempre que no se estén usando los controles con stylus. Esta versión tiene un área extra, con jefazo y equipamiento propio.



## PSP 2009

■ Los propietarios de la consola portátil de Sony recibieron otra versión actualizada de *Ys I & II Eternal* en la forma de *Ys I & II Chronicles*. Esta versión mejora algunos aspectos con nuevo arte para los personajes y otra nueva versión de la banda sonora, pero las versiones originales se pueden seleccionar también.

## PC (WINDOWS) 2013

■ *Ys I & II Chronicles+* es la versión más reciente disponible en PC, y tiene todas las atractivas características de la versión de PSP añadiendo una variedad de retos. Si tienes cualquiera de las versiones anteriores basadas en *Ys I & II Eternal*, es una actualización sin consecuencias Sea como sea, es la forma más fácil de jugarlo.






## FUJITSU FM-77AV 1987

■ La versión para FM-77AV de *Ys* es completamente idéntica a la versión de FM-7, con la excepción de la mejora del audio, llevándola a la par con las versiones de NEC. Si no encontrabas esta versión en particular, la máquina también ejecutaba la versión para el FM-7 sin problema alguno.



## APPLE IIGS 1989

■ Los propietarios de un Apple se llevan la victoria contra sus primos del PC cuando se trata de *Ys*. La versión para Apple IIGS es prácticamente idéntica a la de DOS y funciona igual, pero a nivel de sonido es otro mundo, convirtiendo esta versión de *Ys* en la mejor de ambas sin lugar a dudas.



## PC (WINDOWS) 2001

■ *Ys Complete* es una pequeña revisión que añade una intro en FMV, pequeños arreglos gráficos y una reescritura del diálogo. Todos los personajes tienen ahora nombre y biografía, también. Incluso incorpora una modalidad contrarreloj, que se desbloquea al terminar el juego.



» [SNES] *Ys V* pierde el estilo característico de *Ys* y lo convierte en otro RPG del montón en SNES. El desierto aparece por primera vez.

> "Cuando empecé, morí realmente pronto, y recuerdo pensar, 'Tío, ¡este juego es difícil!'"
> Toshihiro Kondo

▶ los dos primeros juegos de *Ys*. A día de hoy, ambos están tan ligados que incluso aparecieron como una única entrega en el top 100 de 2006 de *Famitsu*.

Si los dos primeros juegos de *Ys* son notables por su similitud, el tercero lo es por cómo se distancia de los dos juegos iniciales. "*Ys III*, a diferencia de *Ys I & II*, es un juego de scroll lateral. Cuando empecé, morí realmente pronto, y recuerdo pensar, 'Tío, ¡este juego es difícil!' Me habían dicho que los juegos de *Ys* eran agradables para novatos y principiantes, pero no me sentí así de ninguna manera," recuerda Kondo. Sin duda, *Ys III: Wanderers From Ys* cogió las mecánicas de los juegos anteriores al por mayor y las tradujo a un estilo de plataformas similar a los de los juegos de *Wonder Boy* o de *Zelda II: The Adventure Of Link*. Esto obligó a la incorporación de un botón de ataque por primera vez, ya que el combate por impacto ya no servía en estas condiciones.

Tras resolver los problemas de Esteria en los dos primeros juegos, Adol eligió viajar con su nuevo amigo Dogi en *Ys III*. La pareja viajó a la tierra natal de Dogi, Felghana, donde sus habitantes eran amenazados por soldados del castillo Valestein. Lord MacGuire planeaba adquirir un conjunto de estatuas misteriosas y, aparentemente, nada lo podía parar, así que, naturalmente, Adol sintió la necesidad de hacerlo.

*Ys III: Wanderers From Ys* apareció para ordenadores NEC en 1989, y pronto siguió destinado a multitud de consolas, incluyendo versiones en inglés para PC Engine CD, Mega Drive y SNES. Sin ser un juego terrible, *Ys III* es a menudo considerado la oveja negra de la saga, mayormente por su cambio de perspectiva. Eso no quita que la banda sonora de Mieko Ishikawa sea una de las mejores de una saga conocida por sus excelentes composiciones. Existe un remake fiel al original, con mejor balance de juego y mejoras gráficas, lanzado para PS2 pero, desafortunadamente, sólo en Japón. *Ys III* marca el punto a partir del que la saga se ausentó de forma prolongada de los mercados occidentales.

*Ys IV* apareció en PC Engine CD y SNES, y Kondo lo recuerda como un proyecto confuso: "Una cosa que recuerdo es preguntarme, '¿Por qué hay dos versiones de este juego?' En Falcom sólo teníamos los recursos para elaborar el documento de diseño y luego dárselo a otro". Hudson Soft se encargó de *Ys IV: The Dawn Of Ys* en PC Engine, y Tonkin House desarrolló *Ys IV: Mask Of The Sun* para la SNES.




» [SNES] Cada versión de *Ys IV* es distinta, pero *Mask Of The Sun* es la más cercana a las intenciones originales de Falcom.

Los dos juegos terminaron siendo bastante distintos, pero al menos regresaron a la perspectiva cenital. "[Con *Ys III*] la gente estaba contenta por la aparición de un nuevo *Ys*, pero en ese punto ya lo asociaban con el sistema de combate por contacto. La vuelta a esa perspectiva fue algo que alegró a los fans," dice Kondo. *The Dawn Of Ys* volvió al sistema usado en *Ys II*, mientras *Mask Of The Sun* modificó el sistema de magias con la posibilidad de emplear espadas elementales para lanzar hechizos.

**Los dos juegos también compartían argumento y escenario, con Adol viajando a Celceta, donde encontraría por primera vez las letales fuerzas del Imperio Romun.** No obstante, los dos juegos difieren en un buen número de elementos clave. Los fans de *The Dawn Of Ys* afirman que es más divertido de jugar, mientras los que prefieren *Mask Of The Sun* afirman que su trama es más cercana al diseño original de Falcom. Sea como sea, las dos entregas fueron capaces de convivir. "Todos los juegos de *Ys* pretenden ser el diario de Adol leído a través de las acciones del jugador," explica Kondo. "La teoría de los aficionados fue, '¿Quizás sólo sean traducciones distintas de la fuente original?' Los propios fans se encargaron de crear una explicación".

El último juego de *Ys* en los 90 fue *Ys V: Lost Kefin, Kingdom Of Sand*. *Ys V* contaba la primera aventura de Adol en el continente de Afroca, en el que buscaba la región de Xandria para localizar la perdida ciudad mítica de Kefin. Este fue el primer intento de Falcom de desarrollar un juego en consola, pero también de añadir más acción del jugador en el combate. Se abandonó el sistema de contacto en favor de una configuración más habitual: los ataques requerían la pulsación de un botón por parte del jugador e incluso se podía saltar o defender con el escudo. El estilo gráfico también fue cambiado, con proporciones más realistas que el aspecto casi cómico de los primeros juegos.

La transición al desarrollo en consola no fue tan suave como Falcom esperaba, puesto que *Ys V* fue rápidamente seguido por *Ys V: Expert* a principios ▶



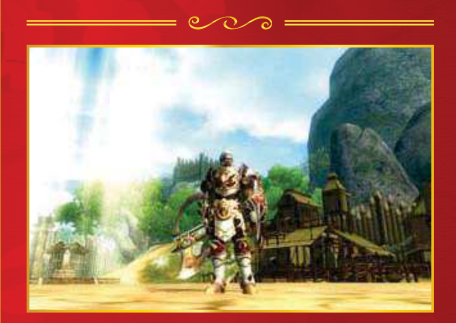
# CAPÍTULOS DE BONUS

*Ys* también ha generado algunos spin-offs a lo largo de los años. Veámoslos.



## YS STRATEGY 2006

■ Exclusivo para Nintendo DS en Japón y Europa, este juego lleva el universo de *Ys* a la estrategia en tiempo real. Puede que no sea una mala idea, pero los problemas aparecen enseguida: la pantalla táctil sustituye bien al ratón pero la máquina sufre con las grandes batallas, mientras que los tiempos se adaptan mal al juego portátil. Es un juego RTS decente para NDS, aunque esto sea más bien por falta de competencia.



## YS ONLINE 2007

■ Este MMORPG bastante estándar fue lanzado en un momento en el que parecía que todo RPG histórico debía recibir el trato del MMO. El desarrollador coreano CJ Internet se encargó de ello y produjo un juego rico en tradición *Ys* pero sin elementos distintivos. El juego no pasó de beta en Europa y en 2012 los últimos servidores de Taiwan fueron cerrados para siempre, convirtiendo a este juego en un cadáver digital.



## YS VS SORA NO KISEKI: ALTERNATIVE SAGA 2010

■ Este spin-off enfrenta a los personajes de *Ys Seven* (y a anteriores como apoyo) contra los personajes de otra saga RPG de Falcom, *Trails*. El combate se basa en el de *Ys Seven* y aunque a veces es descrito como similar a *Super Smash Bros*, es más bien del estilo de la saga *Power Stone* de Capcom. Es el mejor de los spin-offs de *Ys*, pero es exclusivo japonés.

▶ de 1996, pocos meses después del lanzamiento del original en diciembre de 1995. El juego había sido criticado por su falta de dificultad, así que hubo una segunda revisión. A día de hoy, *Ys V: Lost Kefin, Kingdom Of Sand* sigue siendo el único capítulo de la saga sin una traducción oficial al inglés. Fue también la última entrega original de *Ys* durante ocho largos años.

¿Qué hizo que parase el flujo de nuevos juegos tras *Ys V*? "Es sólo especulación, pero creo que no había nadie en Falcom reivindicando el juego, diciendo 'Quiero hacer el siguiente *Ys*,'" nos revela Kondo. Pero en ese punto, *Ys* ya era considerada una saga histórica en su Japón natal, así que la falta de nuevas entregas no evitó la aparición de remakes de entregas anteriores. "Lo que pasa con *Ys* es que es un hito en el desarrollo de juegos japoneses y es una saga que conoce todo el mundo," explica el presidente. "Toda la gente que empezó a trabajar en la empresa alrededor de mi época probablemente lo hizo con cierto afecto hacia la saga. Cuando entré en Falcom, lo que hice durante un tiempo fue trabajar en remakes de los juegos antiguos de *Ys*".

Cuando la saga *Ys* alcanzó su décimo aniversario en 1997, los primeros dos juegos fueron reeditados como *Ys I & II Eternal*. Este acontecimiento inició una reacción en cadena, el proyecto de actualizar todos los juegos anteriores para las plataformas modernas, así que no sólo *Ys I & II Eternal* sería actualizado y revisado constantemente, sino que desarrolladores externos darían a *Ys III* un remake en 2D mejorado y tanto *Ys IV: Mask Of The Sun* como Ys *V: Lost Kefin, Kingdom Of Sand* recibirían remakes en completas 3D. Desde entonces, el tercero y el cuarto juego han sido otra vez reeditados internamente, resultando en *Ys: The Oath In Felghana* y *Ys: Memories Of Celceta*.

**Aunque la mayoría de empresas han aprovechado para volver a poner al alcance de los jugadores su catálogo histórico de una manera u otra, pocas han mostrado tan fuerte compromiso en modernizar sus publicaciones clásicas.** "Una gran película es una gran película, sin importar cuando se hizo, y puedes hacer lo mismo con los juegos," responde Kondo cuando le preguntamos sobre la filosofía tras su estrategia. "El contenido de estos juegos, el núcleo de lo que los hacía buenos, sigue ahí. Gracias a eso los podemos reeditar. De esta

## CRONOLOGÍA

Todos los juegos principales, remakes y spin-offs en línea



**YS I: ANCIENT YS VANISHED**

1987



1988

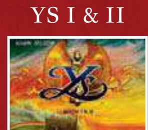


**YS II: ANCIENT YS VANISHED – THE FINAL CHAPTER**



YS III: WANDERERS FROM YS

1989



YS I & II



**YS IV: MASK OF THE SUN**

1993



**YS IV: THE DAWN OF YS**








» [PC] El paso al 3D con *Ys VI: The Ark Of Napishtim* acabó con el combate por impacto, pero éste siguió simple y satisfactorio.

> **"Una gran película es una gran película, sin importar cuando se hizo, y puedes hacer lo mismo con los juegos"**
>
> Toshihiro Kondo

forma la persona que quiere jugarlo de nuevo puede hacerlo, pero como está modernizado y actualizado para plataformas actuales, permite que los nuevos fans entren en la saga, y esto también es importante".

Según Kondo, encargarse de esos remakes provocó que el equipo lo sintiese suyo, algo necesario para empujar a *Ys* hacia el futuro. "De hecho, mientras trabajábamos, el equipo empezó a sentir que 'queremos hacer una entrega nueva, queremos saber cuál es la siguiente aventura de Adol'," explica. Acabábamos de hacer *Ys I & II Eternal* y nos dijeron, 'Ok, ahora toca hacer *Ys III Eternal*.' Respondimos, 'No, ya hemos acumulado mucho conocimiento sobre desarrollo y diseño, dejadnos hacer *Ys VI*, por favor.' Al final fuimos capaces de convencer al fundador para permitirnos hacer eso, y este es el origen de *Ys VI*. Era la progresión natural al trabajar con la saga y mi equipo fue el que se encargó de *Ys VI*".

*Ys VI: The Ark Of Napishtim* llevó a Adol a los límites más externos del universo de *Ys* visto hasta entonces, las Islas Canaan, donde se despierta tras ser atacado por los navíos de Romun. Abre también un nuevo estilo gráfico, combinando entornos 3D con sprites 2D prerenderizados, manteniendo el combate más activo de *Ys V*. El juego salió para PC en 2003 y Konami lo llevó a la PS2 en 2005, también internacionalmente, con la primera aparición de *Ys* en Occidente en años. La crítica fue variada, pero con tintes positivos. *Eurogamer* le dio un 6 de 10, por ejemplo, notando "unos gráficos realmente bonitos, atractivo arte y una música fantástica", pero quejándose de que "es difícil olvidar lo anticuadas que son algunas de sus mecánicas". No importó demasiado, puesto que la vuelta de *Ys* se aceleró rápidamente.

A mediados de los 2000, la saga *Ys* estaba ya tan activa como había estado en su cenit a finales de los 80. Esto llevó por primera vez a una precuela, *Ys Origin* en 2006. Al ocurrir siglos antes del juego original, Adol no era el protagonista: en su lugar se elegía entre tres personajes con estilos de combate propios. El argumento giraba en torno a la batalla original entre Ys y las fuerzas demoníacas. Las diosas gemelas Reah y Feena habían desaparecido de Ys y vuelto a la superficie, aparentemente a la Torre de Darm. Convencidos de la imposibilidad de supervivencia de Ys sin las diosas, los seis sacerdotes de Ys organizan un equipo de búsqueda para encontrarlas, y aquí es donde entra el jugador. El juego fue exclusivo para PC durante más de una década hasta que llegó a PlayStation Vita y PS4 en 2017, recibiendo una opinión crítica mejor que la de su predecesor.

**No obstante, es poco probable ver un juego como Ys Origin en un futuro próximo.** "*Ys I y II* son juegos icónicos e *Ys Origin* era una declaración de amor hacia ellos, así que me gustaría desarrollar *Ys Origin II* y seguir con la historia porque realmente me encanta explorar esa parte de la tradición," admite Kondo. "La idea en la compañía es la de 'hacer algo nuevo' así que no sé si ni cuándo voy a tener tiempo para otro. La historia de *Ys* dice que hay más de 100 diarios de Adol y vamos sólo por el ocho. ¡Tenemos que darnos brillo!"

Así, el siguiente juego en la serie desarrollado por Falcom fue el siguiente en orden, simplemente titulado *Ys Seven*. Este fue el primer título de la saga desarrollado para una portátil (lanzado para PSP en 2009). Adol y Dogi vuelven a viajar juntos, visitando esta vez Altago, donde unos extraños terremotos han estado sacudiendo el terreno y preocupando a la población. No obstante, aquí el hecho de no viajar solo fue significativo más allá del argumento por primera vez, puesto que Adol encontraría más compañeros para sus batallas. "Al desarrollar para sistemas de consumo necesitábamos mantener la pantalla viva, así que nos condujo al sistema de equipo," explica Kondo. "Adol es obviamente el foco y protagonista al jugar, pero aquí tienes otros personajes en pantalla que hacen otras cosas mientras generan un entorno vibrante e interesante". *Ys Seven* fue recibido positivamente por la prensa gracias a su adictivo sistema de combate, con un 8/10 dado por *games™* como ejemplo de la aceptación y opinión general.

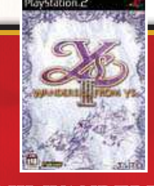
El juego más reciente es *Ys VIII: Lacrimosa Of Dana*, lanzado para Vita en 2016 (Japón) y 2017 para todo el mundo, en Vita y PS4. El juego pone por primera vez mucho más foco en otros personajes, en particular gracias a un personaje llamado Dana, una chica misteriosa que aparece en los sueños de Adol. "Una de las cosas que debatimos es que Adol ha sido el personaje principal durante 30 años y durante ▶




» [PSP] Muchas de las aventuras de Adol empiezan con algún tipo de naufragio, así que Dogi le deja aquí un recado.


YS V: LOST KEFIN, KINGDOM OF SAND


**YS VI: THE ARK OF NAPISHTIM**


YS III: WANDERERS FROM YS (PS2)


**YS STRATEGY**


YS V: LOST KEFIN, KINGDOM OF SAND (PS2)


**YS SEVEN**


YS: MEMORIES OF CELCETA

1995 — 1997 — 2003 — 2005 — 2006 — 2007 — 2009 — 2010 — 2012 — 2016

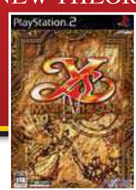

YS I & II ETERNAL



**YS: THE OATH IN FELGHANA**



YS IV: MASK OF THE SUN – A NEW THEORY



**YS ORIGIN**



YS ONLINE: THE CALL OF SOLUM



**YS VS SORA NO KISEKI: ALTERNATIVE SAGA**



YS VIII: LACRIMOSA OF DANA





> **“Necesitábamos mantener la pantalla viva, así que nos condujo al sistema de equipo”**
> Toshihiro Kondo

▶ esas tres décadas hemos visto las cosas desde su perspectiva,” explica Kondo. “El punto importante del desarrollo de *Ys VII* fue como solventar este problema, si es que lo quieres llamar problema. Así que la solución fue incluir secuencias en el juego en las que Adol está soñando y ve el mundo a través de otros ojos. Esto nos permite hacer algo nuevo con la perspectiva mientras seguimos fieles a la idea de que esta es la historia de Adol”.

**Pero Dana no es el único personaje adicional que importa en *Ys VIII*.** “Hasta este punto, ha sido la historia de Adol por sí solo,” dice Kondo. “En *Ys VIII* estás en un crucero que se hunde y Adol tiene que encontrar al resto de pasajeros, conociendo así sus historias. La cantidad de gente que se involucra en la historia y que tiene sus propios arcos es mucho mayor que en los *Ys* anteriores”. Esto entra en el juego también como misiones secundarias, como dice Kondo. “Mientras buscas a los compañeros vas mapeando la isla desierta en la que os encontráis, así que a medida que se agrupan construyen un pueblo que irá creciendo a medida que avanza el juego”. *Ys VIII* ha funcionado bien a nivel de crítica, con la versión de PS4 manteniendo un respetable 85 en Metacritic. Las alabanzas al juego se centran en sus personajes, la gran cantidad de contenido más allá del recorrido principal y su satisfactorio sistema de combate.

A pesar de los altos y bajos de la propia Falcom y un largo periodo fuera del foco internacional, la saga *Ys* ha sobrevivido porque mantiene su característica facilidad de acceso como punto de entrada al RPG japonés. Su combate fácil de aprender y sus tramas autocontenidas hacen fácil saltar de cabeza a cualquier juego de la saga, pero también hay información interesante para el fan habitual, mientras el sistema de combate mantiene una profundidad suficiente como para hacerlo interesante a lo largo del juego. Esa agradable sensación de papel de burbujas nunca se fue y, mientras siga siendo una característica fija de *Ys*, la saga seguirá siendo un elemento fijo de los videojuegos. *

» [PS4] Los juegos más recientes permiten que te unas a otros personajes e incluso experimentarlos.

# EL MUNDO DE YS

**El carácter aventurero de Adol hace que no esté mucho tiempo en un mismo sitio: sólo observa los lugares en los que ha estado.**

## YS

YS II: ANCIENT YS VANISHED – THE FINAL CHAPTER, YS I & II

■ Este territorio flotante es el escenario del segundo juego. Según *Ys Origin*, fue elevada para protegerla de los ataques demoníacos.

## VÓRTICE DE CANAAN

YS VI: THE ARK OF NAPISHTIM

■ Dentro de esta peligrosa tormenta yacen las Islas Canaan, una civilización aislada del resto del mundo. Los piratas siempre han estado interesados por los rumores de tesoros.

The Vortex of Canaan

## CELCETA

YS IV: MASK OF THE SUN, YS IV: THE DAWN OF YS, YS: MEMORIES OF CELCETA

■ Bosques frondosos cubren estas tierras, oficialmente reclamadas por el Imperio Romun. La mayoría de asentamientos en Celceta son tan aislados que no hay control de facto.




## ESTERIA

YS I: ANCIENT YS VANISHED, YS I & II

■ Situada en la región inspirada en Francia de Gillia, el acceso a Esteria por mar está bloqueado por una tormenta permanente, a la que Adol sobrevive milagrosamente al principio del juego.

## FELGHANA

YS III: WANDERERS FROM YS, YS: THE OATH IN FELGHANA

■ El hogar de Dogi es como él mismo: montañoso. Por ese motivo es una zona bastante aislada del resto del continente.

## ISLA DE SEIREN

YS VIII: LACRIMOSA OF DANA

■ Situada en la costa de Greek, forma parte de unas islas en las que se dice que desaparecen barcos. Adol termina naufragando en la zona después de un incidente predecible.

## ALTAGO

YS SEVEN

■ Aunque rica y variada en geografía, Altago se define de forma especial por tener 'Energía de dragón', fluyendo a través de todas las cosas vivas o muertas.

## XANDRIA

YS V: LOST KEFIN, KINGDOM OF SAND

■ La sequía afecta esta zona antes próspera, con todo el verde anterior convertido en desierto. El rumor es que aquí también se encontraría una ciudad perdida...

# GRANDES ESPERANZAS

## LA LITERATURA, ADAPTADA AL VIDEOJUEGO

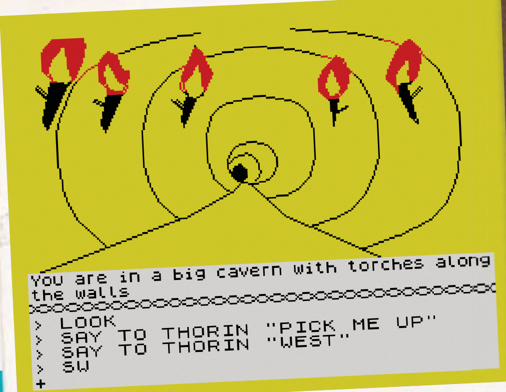
# The Hobbit

■ COMPAÑÍA: **Melbourne House** ■ AÑO: **1982** ■ SISTEMA: **Varios**

**Muchas aventuras de texto adaptaron novelas, pero ninguna fue tan innovadora para su época como *The Hobbit*.** Usaba un parser inusualmente sofisticado que permitía escribir oraciones complejas que otras aventuras no podían interpretar, incrementando así las posibilidades a la hora de interactuar con el mundo del juego. Luego estaba el sistema de físicas: los objetos y los personajes tenían un tamaño y un peso que determinaban cómo interactuaban entre sí. Sin embargo, podríamos decir que las innovaciones más notables fueron aquellos sistemas que, combinados, ayudaron a dar la sensación de un mundo vivo. El juego corría en tiempo real. La escritora Veronika Megler nos dice que inicialmente se implementó como una broma para reconocer a los jugadores que permanecían inactivos durante un tiempo, con personajes que se movían por el mundo, actuando independientemente mientras jugabas. Podían recoger artículos o pelear entre ellos.

Hubo un grado de aleatoriedad agregado a muchas de las acciones que podías realizar, también, haciendo que el juego fuera diferente cada vez. Todo esto combinado para ofrecer una sensación de libertad y posibilidades para que no tendieras a asociarlo con un género tradicionalmente lineal. Respecto a su relación con el libro, el juego saca escenarios y personajes de la novela de Tolkien, pero no pudo seguir su trama al pie de la letra. Veronika nos contó, no obstante, que ella intentó capturar el espíritu del original y no quiso crear finales alternativos que "destruyeran el arco de la historia que hizo funcionar la novela original". "En el juego", explica, "los finales alternativos eran o bien porque el jugador moría, o bien porque la misión se hacía imposible de completar, y ambas situaciones son consistentes con la premisa de la novela".

> "Echando la vista atrás, me doy cuenta de que intentaba crear una simulación del mundo"







## Veronika Megler

### Cómo Beam Software creó un superventas e innovó un género

**¿De dónde salieron las innovadoras ideas del juego?**

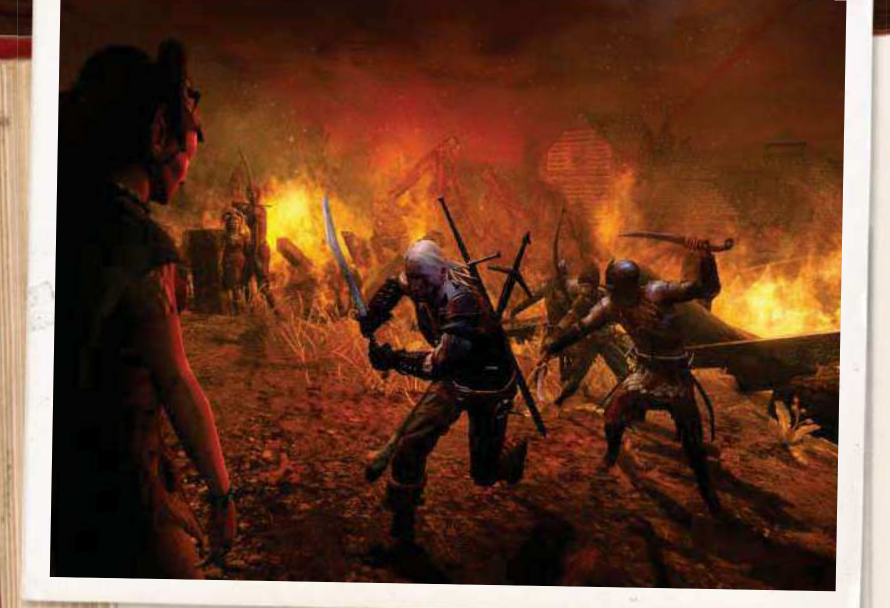
La mayoría de las ideas vinieron de mis reacciones ante *Colossal Cave*. Lo jugué de forma obsesiva hasta que conseguí pasármelo, momento en el que perdí el interés al instante. Estaba aburrida de que fuera lo mismo cada vez que lo jugaba. Empecé a pensar en alternativas, cogiendo al 'troll' y al 'dragón' y convirtiéndolos en personajes que podían moverse por las ubicaciones. Tenían además un conjunto de acciones que representaban a sus personajes, así como la asignación al azar para hacerlos menos robóticos. Decidí que, dado que todos eran personajes, también debían 'jugar', por lo que cuando el jugador tuviera un turno, cada NPC tendría otro.

Agregué la aleatoriedad en muchos lugares, por lo que el juego se jugaba de forma diferente cada vez, incluso si el jugador hacía las mismas cosas. Inicialmente, me frustró el hecho de que la función 'aleatoria' era en realidad pseudoaleatoria; pero después de un poco de experimentación, Phil [Mitchell] pudo desarrollar una función verdaderamente aleatoria. A veces eso hacía que el juego fuera interminable, puesto que los NPCs con los que necesitabas cooperar eran asesinados antes de que pudieras llegar a ellos. Estaba de acuerdo con eso. Lo hacía más realista.

**¿Qué crees que hizo que *The Hobbit* fuera un éxito?**

Creo que tener personajes con sus propias peculiaridades con las que lidiar (la habilidad y la propensión de Thorin a negarse a hacer lo que le pedías), con las que tenías que cooperar, hacían el juego adictivo. De una manera extraña, los personajes se convertían en 'amigos' de algunos jugadores. He tenido reacciones similares cuando termino de leer una historia épica: un libro de Tolkien, *Juego de Tronos* o una novela de Robert Jordan, donde siento una sensación de pérdida, que echo de menos a los personajes y esa necesidad de descubrir qué les sucede a continuación. Además, había una serie de jugadores que se deleitaron en resolver los acertijos de diferentes maneras, llevando al máximo el potencial del juego.

Echando la vista atrás, me doy cuenta de que intentaba crear un mundo virtual en el que vivir la aventura de *El Hobbit*. Cogiendo lo que imaginas como niño, que realmente estás en el libro, y desarrollándolo como una simulación por ordenador, en ensamblador, en un TRS80. Eso sí fue una aventura.



## The Witcher

■ COMPAÑÍA: CD Projekt Red ■ AÑO: 2007 ■ SISTEMA: PC/Mac

**La mitología de Geralt demostró ser un terreno fértil para los exitosos RPG de CD Projekt Red.** El inicio del primer juego, donde otros brujos que han perdido la memoria descubren a Geralt, se basó en una historia corta del primero de los libros de Andrzej Sapkowski, *El Último Deseo*. Hay diferencias entre los juegos y los libros: Triss toma el rol de Yennefer como principal interés amoroso en el primer juego, mientras que su relación con Geralt no es ni mucho menos significativa en los libros. Aún así, el primer juego de *The Witcher* y sus investigaciones siguen siendo bastante fieles al material original. Además de algunas similitudes en la historia, ciudades clave y lugares como Kaer Morhen, los monstruos como el guiverno, la mitología, facciones y una gran cantidad de personajes, se extraen de las novelas de Sapkowski.

```
Pub

>drink beer
It's very good beer, brewed by a small local company. You particularly like
its flavour, which is why you woke up feeling so wretched this morning. You
were at somebody's birthday party here in the Pub last night.

You begin to relax and enjoy yourself, so when Ford mentions that he's from a
small planet in the vicinity of Betelgeuse, not from Guildford as he usually
claims, you take it in your stride, and say "Oh yes, which part?"

>punch ford
You are obviously letting things get to you. You should learn to relax a
little.

"Drink the beer," urges Ford. "It will help cushion your system against the
coming shock of the matter transference beam."

>throw beer
That's easy for you to say since you don't even have lots of beer.

"Drink the beer," urges Ford. "It will help cushion your system against the
coming shock of the matter transference beam."
```

## The Hitchhiker's Guide To The Galaxy

■ COMPAÑÍA: Infocom ■ AÑO: 1984 ■ SISTEMA: Varios

**Podría decirse que lo más obvio a la hora de adaptar una novela a un videojuego en los 80 era hacer una aventura de texto.** Ese fue el caso de la adaptación de *La Guía del Autoestopista Galáctico*. Usando comandos clave como 'mirar', 'coger', etc., debías resolver puzles, a veces dentro de un número determinado de turnos, para progresar. El juego siguió los acontecimientos del libro con relativa fidelidad y se ganó elogios al capturar el humor disparatado de Douglas Adams. Fue un gran éxito comercial, a pesar de tener algunos puzles notoriamente difíciles, incluido 'el puzle del Babel Fish', que dejaba el juego en una situación imposible de ganar si se hacía mal.

## Dracula The Undead

■ COMPAÑÍA: Atari ■ AÑO: 1991 ■ SISTEMA: Atari Lynx

**La interpretación de Atari del mito de Drácula comienza con el autor del libro original, Bram Stoker, presentándose como el narrador del cuento.** Mientras hojea las páginas de su novela en un sillón junto al fuego, un rayo atraviesa la oscuridad de su habitación. El comienzo es un breve pero fiel recuento del inicio de la novela, donde un abogado llamado Jonathan Harker se dirige al castillo de Drácula y se encuentra con el conde. El objetivo de esta adaptación es explorar el castillo, recogiendo elementos para ayudarte mientras buscas una forma de escapar. El juego abandona la historia de la novela con su huida del castillo, sin mencionar nada del viaje de Drácula a Inglaterra, que forma el resto de la historia original de Stoker.




## Parasite Eve

■ COMPAÑÍA: Squaresoft ■ AÑO: 1998 ■ SISTEMA: PlayStation

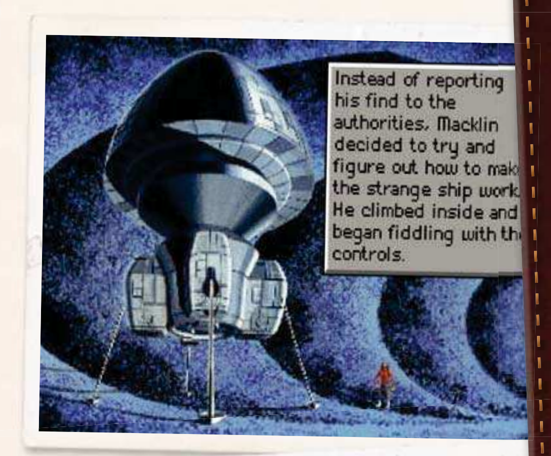
**Este survival horror siguió a los acontecimientos de la novela del mismo nombre.** Parte de la idea de que las mitocondrias, que se encuentran en nuestras células, son parte de un organismo disperso llamado Eve que está esperando el momento adecuado para tomar el control. Es fiel a la novela solo en la medida en que sigue esta premisa; cuenta su propia historia y está ambientado en Nueva York en lugar de Japón, con el jugador encarnando a Aya Brea. Emplea un sistema de combate estilo RPG: puedes moverte para evitar ataques enemigos, pero debes esperar a que se cargue una barra para armas y habilidades, que van mejorando según subes de nivel.

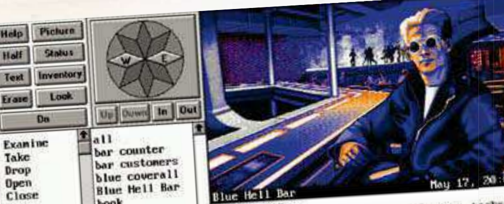


# Gateway

■ COMPAÑÍA: Legend Entertainment House ■ AÑO: 1992 ■ SISTEMA: PC

**La premisa de *Pórtico* de Fredrik Pohl pedía una adaptación a gritos.** La novela va de una abandonada estación alienígena llena de naves cuyos nuevos ocupantes humanos apenas entienden. Saben cómo activar una nave, pero no saben adónde les llevará: si a descubrimientos que los harán ricos, a diferentes peligros o a la misma muerte. El juego sigue más o menos la trama del libro, donde un pobre buscador de oro llega a la estación a buscar fortuna, pero también incorpora una historia sobre una amenaza alienígena que se introdujo en las secuelas de la novela. El juego coge la forma de una aventura gráfica de texto, asignándote la tarea de viajar a cuatro planetas para activar un dispositivo de camuflaje que oculte a la humanidad del descubrimiento de una raza alienígena hostil y así evitar su destrucción.

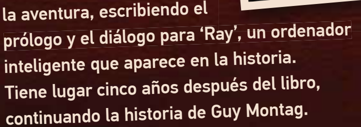



> "Personalmente, estaba volcado en asegurarme de que mis aventuras dieran lo máximo de sí"

## Glen Dahlgren

El hombre detrás de *Gateway* y Death Gate.



**¿Qué hace que una novela sea adecuada para una adaptación?**

Tenía varios criterios en mente a la hora de examinar una novela o una serie de libros para determinar si eran apropiados: ¿Cómo de popular es la propiedad intelectual? Si la licencia trae suficientes seguidores con ella, puedes hacer que casi cualquier cosa funcione. ¿Cómo de extenso es el mundo? Esta posiblemente sea la preocupación clave. Un mundo rico y profundo puede darte muchos rincones para construir tu propia historia, así como un conjunto de herramientas con personajes, lugares e historias de los que extraer cosas. ¿Cómo de flexible es el autor? Es importante determinar cuánta libertad creativa te van a dar, porque necesitarás hacer concesiones. ¿La licencia se superpone con otras preocupaciones y puede haber problemas legales? Este sería un asunto de licencias, como *El Señor de los Anillos*. Debes saber exactamente qué puedes usar y qué evitar. ¿Cómo de entusiasmado está el diseñador con esta propiedad intelectual? Volviendo a Legend, rechacé una serie de licencias de libros porque no me gustaron. No es solo porque preferiría trabajar en algo que disfrutara; los fans siempre se percatan si el diseño no respeta el material original. El diseñador tiene que ser tan apasionado como la gente que juega, de lo contrario toda la experiencia acaba siendo falsa.

**¿La naturaleza relativamente textual de la ficción interactiva ofrece algo que no obtendrías con otro enfoque?**

Teníamos un refrán en Legend: 'El texto es barato'. Usar texto como retroalimentación principal para las acciones de los jugadores nos dio mucha flexibilidad. Pudimos construir algo elaborado, y luego cambiarlo días antes de que enviáramos el juego. Todo lo que tenía que ser doblado, dibujado, animado, etc. era caro de producir, y se paralizó unos meses antes de que se completara el juego. Más allá de eso, la relación entre autor y jugador era más personal. Nadie - un artista, un actor de doblaje, un ingeniero de sonido - se interpuso en el camino del autor a la hora de comunicarse con el jugador.

Sin embargo, hay mucho que decir sobre el impacto que los gráficos, las animaciones, los efectos de sonido y el doblaje tuvieron en la experiencia. Estaba volcado en asegurarme de que mis aventuras dieran lo máximo de sí en esos frentes. Naturalmente, los juegos de hoy en día llevan esos elementos a un nivel diferente, pero en ese momento ofrecimos experiencias muy potentes que todavía resuenan con los fans de las propiedades originales. Todavía recibo correos de personas que juegan a esos juegos hoy en día y les encantan.

## The Saga Of Erik The Viking

■ COMPAÑÍA: Mosaic Publishing
■ AÑO: 1984 ■ SISTEMA: Varios



*Erik The Viking*, basado en el libro infantil de Terry Jones, miembro de los Monty Python, era una aventura de texto típica de su época, con una trama lineal, comandos simples y puzles complicados. Los personajes y los elementos del libro aparecen, pero cuenta su propia historia.

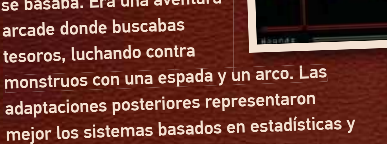
## Goosebumps: Escape From Horrorland

■ COMPAÑÍA: Dreamworks Interactive
■ AÑO: 1996 ■ SISTEMA: PC

*Escape To Horrorland* se presenta como una secuela del libro *Pesadillas: Un día en Horrorlandia*. En él exploras un macabro parque temático, con tres personajes del libro (Lizzy, Luke y Clay) interpretados por actores reales, y usando interacciones simples de apuntar y hacer clic para avanzar.

## The Warlock Of Firetop Mountain

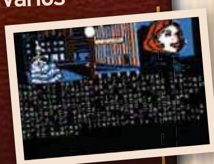
■ COMPAÑÍA: Puffin Books
■ AÑO: 1984 ■ SISTEMA: ZX Spectrum



Esta adaptación tenía poco parecido con el libro *-Fighting Fantasy-* en el que se basaba. Era una aventura arcade donde buscabas tesoros, luchando contra monstruos con una espada y un arco. Las adaptaciones posteriores representaron mejor los sistemas basados en estadísticas y habilidades que se usan en los libros.

## Fahrenheit 451

■ COMPAÑÍA: Trillium
■ AÑO: 1984 ■ SISTEMA: Varios



Ray Bradbury, autor de la novela clásica distópica en la que se basó este juego, tuvo cierta participación en la adaptación del texto de la aventura, escribiendo el prólogo y el diálogo para 'Ray', un ordenador inteligente que aparece en la historia. Tiene lugar cinco años después del libro, continuando la historia de Guy Montag.





# David Mullich

## Cómo una historia clásica corta se convirtió en un juego clásico

**¿Cómo surgió la adaptación de *No tengo boca y debo gritar*?**

Todavía no me había unido a Cyberdreams durante la primera fase conceptual del desarrollo del juego. La compañía fue fundada para desarrollar videojuegos en colaboración con nombres famosos en otros campos creativos que trabajaban en los géneros de fantasía y ciencia ficción.

El presidente de la compañía, Pat Ketchum, conocía a Syd Meade, el diseñador industrial que diseñó los spinners de la película *Blade Runner*, y lo contrató para diseñar vehículos para el juego *CyberRace*. También autorizó trabajo de arte de HR Giger para *Dark Seed*. Al parecer, vio que Harlan Ellison también encajaba en la visión de la compañía, y ¿qué mejor material para trabajar que la historia corta más famosa del autor?

**¿Fue difícil tomar decisiones sobre lo que había que cambiar para que el libro funcionara como un juego?**

El reto de adaptar la historia es que su profundidad yace más en el estado de ánimo que en la trama, pero para darle al jugador muchas opciones que hacer en el juego es necesario que haya una trama muy rica detrás de esas elecciones. Era necesario expandir la historia y, al enfrentarse a ese desafío, el diseñador David Sears, le preguntó a Harlan: "¿Por qué AM decidió torturar a esta gente en particular de entre los miles de millones que destruyó?" Y así crearon historias de fondo para cada uno de los personajes dentro de la historia y decidieron que el juego consistiría en escenarios de aventuras que contarían cada una de ella.

Una vez que los jugadores acaban cada uno de estos escenarios, vuelven al escenario de la historia corta original. Sin embargo, según las elecciones que hayan tomado, pueden experimentar diferentes finales.

**¿Tenías diferentes prioridades por la naturaleza de este proyecto que tendrías para otros?**

Mi principal prioridad era capturar el estado de ánimo devastado y sombrío de la historia original, al mismo tiempo que dejaba a los jugadores sentir que aún podían ganar. Otro acto de equilibrio se daba entre darle al jugador las elecciones que le importaban mientras seguía contando una historia. Lo que hizo diferente este juego fue que las elecciones proporcionaron diferentes puntos de vista psicológicos sobre los personajes en lugar de tener diferentes resultados en los puntos intermedios de progresión.




# I Have No Mouth, And I Must Scream

■ COMPAÑÍA: **Cyberdreams** ■ AÑO: **1995** ■ SISTEMA: **PC**

Los autores rara vez participan en las adaptaciones de su trabajo, pero *I Have No Mouth, And I Must Scream - No tengo boca y debo gritar* - es una excepción. Harlan Ellison colaboró como diseñador en la interpretación de su historia al videojuego junto a David Mullich y David Sears. El juego se amplía con la premisa de la historia original de un superordenador que tortura a los pocos humanos que dejó sin asesinar para crear un juego con cinco escenarios para cada uno de los personajes del cuento. El juego usa una interfaz a lo LucasArts; haces clic en los verbos, como 'dar', y luego en los objetos o en el entorno para resolver puzles y completar las retorcidas misiones asignadas a cada personaje por el superordenador AM. Cada uno de los escenarios juega con las debilidades psicológicas y los defectos de carácter del protagonista en cuestión y lo hace con un grado de madurez y sofisticación poco común en el medio en aquel momento. Originalmente se planeó que el juego fuera imposible de superar, pero esa idea fue eliminada y se sustituyó por siete finales alternativos que se desbloquearían dependiendo de cómo jugaras la escena final presentada en su lugar.





"Mi principal prioridad era capturar el estado de ánimo devastado y sombrío del cuento"




# Ubik

■COMPAÑÍA: **Cryo Interactive** ■AÑO: **1998** ■SISTEMAS: **PC/ PlayStation**

***Ubik*, de Philip K Dick, es un ejemplo fantástico de la marca de paranoia que dobla la realidad, con una inclinación filosófica y un toque de ciencia ficción que caracteriza al autor.** El protagonista del libro, Joe Chip, trabaja para una empresa anti-psi llamada Runticer Associates que protege a sus clientes del espionaje por parte de los psíquicos. En realidad, nunca vemos a Joe y a sus colegas haciendo su trabajo en la novela, sino que acaban intentando descubrir por qué la realidad se está degenerando a su alrededor a medida que mueren, uno por uno. El juego intenta incorporar la trama de la novela, pero hace que el trabajo anti-psi de Joe sea el centro de atención a través de las mecánicas RTS que utilizas para liderar a tu equipo, cuyas muertes son permanentes, en misiones contra tus rivales, usando sus poderes psíquicos y armas tradicionales para combatir.




# Dune

■COMPAÑÍA: **Virgin Games** ■AÑO: **1992** ■SISTEMAS: **Varios**

**La adaptación del videojuego de Dune sigue aproximadamente la trama de la famosa novela de ciencia ficción de Frank Herbert.** La casa Atreides recibe la administración del planeta Arrakis, la única fuente de una rara y valiosa especia llamada melange. Un componente de estilo aventura te permite explorar estructuras donde puedes hablar con asesores, dar órdenes y reclutar aliados. A esto se unía el elemento estratégico al gestionar la extracción de melange y construir la fuerza militar que necesitarás para derrotar a tus rivales. Se desarrolla en tiempo real, con nuevos elementos de historia y opciones de juego que se desbloquean a medida que pasa el tiempo. Fue muy elogiado e inspiró una secuela, *Dune II*, que resultaría ser increíblemente influyente en el género de la estrategia en tiempo real.

# The Secret Diary Of Adrian Mole Aged 13¾

■COMPAÑÍA: **Mosaic Publishing** ■AÑO: **1984** ■SISTEMAS: **Varios**

**La meta en *The Secret Diary Of Adrian Mole*, basado en el exitoso libro satírico del mismo nombre, era llegar a ser lo más popular posible.** En cada escenario se te presentaban tres opciones después de leer un pasaje de texto y que determinaría lo que sucede a continuación.




# Neuromancer

■COMPAÑÍA: **Mediagenic** ■AÑO: **1988** ■SISTEMAS: **Varios**

**Acreditada como uno de los pilares del género cyberpunk, *Neuromancer*, la novela de William Gibson sobre un grupo de hackers reclutados por una fuerza desconocida para robar datos en su nombre, es uno de los títulos más influyentes en la historia de la ciencia ficción.** La historia del juego se basa en líneas generales en la novela, aunque presenta lugares clave como la ciudad de Chiba, personajes familiares como Ratz y Finn, e incluso incorpora líneas del libro. Parte de la adaptación de Neuromancer juega como un juego de aventuras tradicional: utilizas una interfaz point-and-click para moverte entre ubicaciones, chatear con NPCs, etc. El resto del juego tiene lugar en una representación 3D del mundo. Aquí puedes probar y piratear datos usando habilidades, donde el objetivo es derribar un servidor antes de que él acabe contigo.

# Betrayal At Krondor

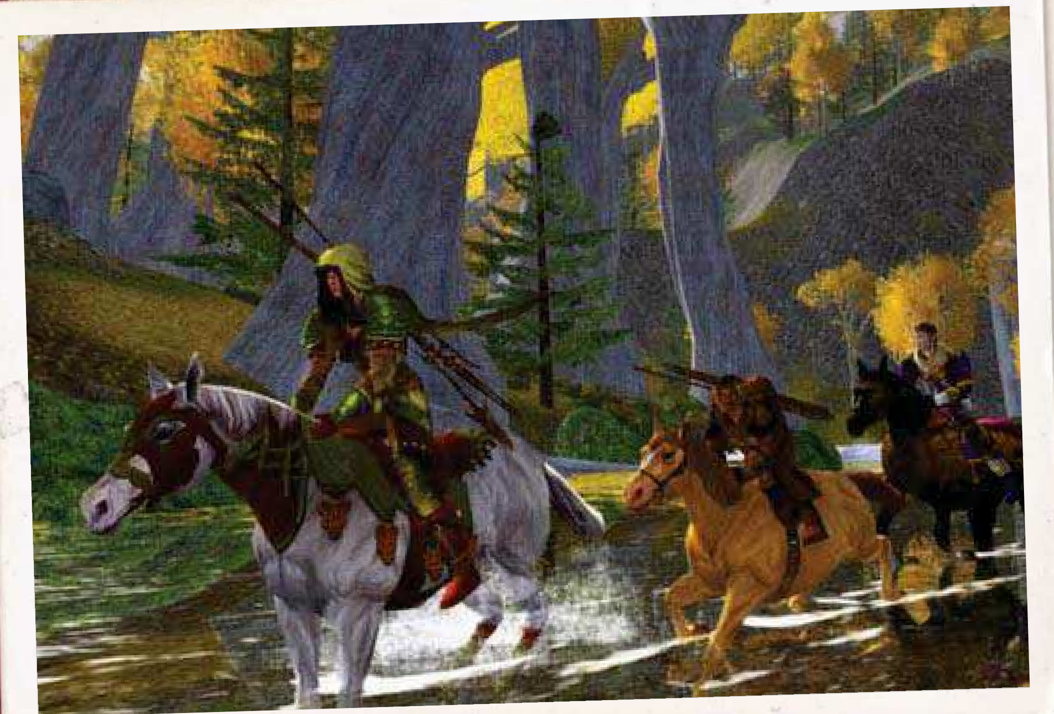
■COMPAÑÍA: **Sierra On-Line** ■AÑO: **1993** ■SISTEMA: **PC**

**Basado en las novelas de *Riftwar*, *Betrayal At Krondor* recurrió al mundo de fantasía de Midkemia, pero contó su propia historia (que terminó convirtiéndose en la novela *Krondor: The Betrayal*).** El juego ejecutó una notable influencia en la evolución del RPG gracias a un guion atractivo, un decente sistema de combate por turnos y en dar libertad al jugador a través de habilidades que pueden subirse de nivel, árboles de diálogo y una exploración con pocos obstáculos. Es recordado con cariño por los cofres cerrados, esparcidos por todo el mundo, que podían abrirse resolviendo un acertijo estampado en la tapa.







## The Lord Of The Rings Online

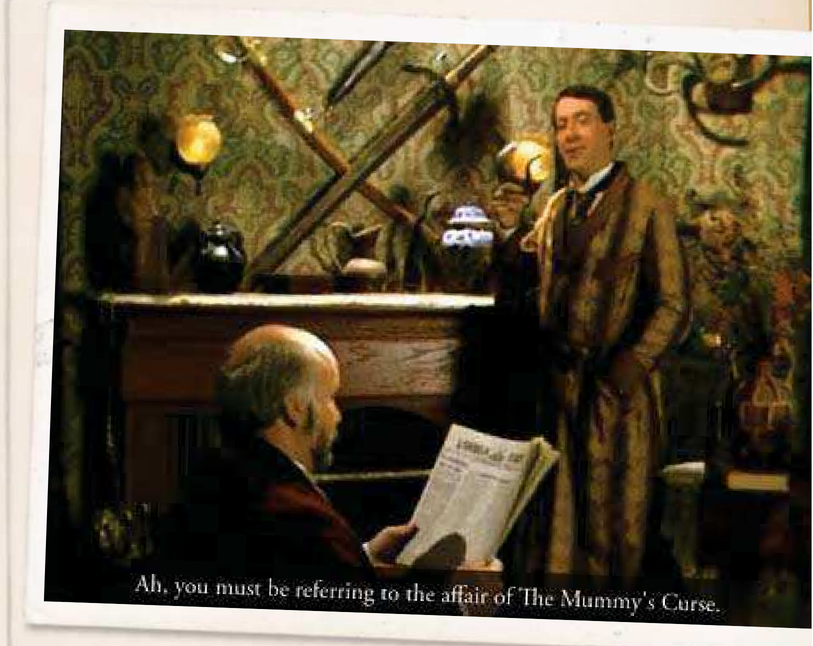
■COMPAÑÍA: **Turbine, Inc** ■AÑO: **2007** ■SISTEMA: **PC**

**Aunque claramente se inspira en las películas de Peter Jackson en términos visuales, el juego se basa principalmente en los libros de Tolkien a la hora de dar forma al mundo y a las culturas que viven en él.** Ofrece lo que esperas de un MMO: creas un avatar que puede ir subiendo de nivel mientras exploras el mundo y completas misiones, y puedes unirte a otros jugadores para formar 'comunidades' y emprender misiones juntos. Ha recibido bastantes actualizaciones, añadiendo nuevas misiones, elementos y regiones, incluyendo conocidos parajes como Moria. De hecho, ¡el juego llegó a Mordor en julio de 2017! Incluye un detallado sistema de música destinado a reflejar las frecuentes referencias de música que hace Tolkien en sus libros. Tu teclado se puede usar para tocar notas que abarcan tres octavas en instrumentos como el laúd, el clarinete y la gaita.

## Discworld Noir

■COMP.: **GT Interactive** ■AÑO: **1999** ■SISTEMAS: **PC, PlayStation**

**La mejor entrega de la trilogía point-and-click de *Mundodisco* parodia las convenciones del género noir.** Encarnas a un detective llamado Lewton, contratado por dos clientes para investigar dos casos de personas desaparecidas aparentemente sin conexión entre ellas. Tiene algunos puzles típicos de las aventuras, pero gran parte del juego se basa en recopilar pistas que pueden usarse para presionar a los sospechosos al interrogarles. *Noir* es un curioso caso de adaptación porque incorpora influencias de varias novelas. Aparentemente, está basado en los libros de *Mundodisco* de Terry Pratchett. Sin embargo, el juego usa esos libros para inspirarse en el estilo, los lugares, los personajes y el conocimiento popular, no para la trama. En cuanto a la historia, *Noir* recurre a novelas policíacas clásicas como *Adiós, muñeca* de Raymond Chandler y *El Halcón Maltés* de Dashiell Hammett. A medida que avanzas hacia el final, ¡también verás un montón de Lovecraft!






## Sherlock Holmes: Consulting Detective

■COMP.: **ICOM Simulations** ■AÑO: **1991** ■SISTEMAS: **PC**

**Hay tres casos a resolver en *Consulting Detective*.** La historia de cada caso se narra a través de secuencias FMV. Mediante la visita de diferentes lugares, la escucha de las entrevistas de Holmes y la lectura de los periódicos, vas recopilando pistas que luego puedes usar para responder a las preguntas de un juez y, si respondes correctamente, resolver el caso. Los casos no se basan en las novelas de Conan Doyle -en realidad tan solo en el personaje de Holmes-, aunque el fan de Holmes podría detectar una o dos similitudes

# Tom Clancy's Rainbow Six

■COMPAÑÍA: **Red Storm Entertainment** ■YEAR: **1998** ■SISTEMAS: **Varios**

**En su debut, *Rainbow Six* era una clase de shooter diferente.** La atención se dirigió hacia el realismo, la táctica y el sigilo, no en el espectáculo y las explosiones. Cada misión comenzaba con la elección de operarios y equipamiento, y luego planificabas rutas y órdenes para los escuadrones controlados por la IA. El hecho de que una bala pudiera dejarte K.O. proporcionó un ambiente tenso e hizo que la ejecución con éxito fuera aún más satisfactoria.

*Rainbow Six* es un ejemplo único de adaptación, ya que aún no existía el libro cuando Red Storm comenzó a hacer el juego. El diseñador Brian Upton nos cuenta que el plan era crear nuevas propiedades intelectuales que encajaran dentro de la marca Clancy. "Todo el equipo principal estuvo de retiro junto a Tom, donde generamos cientos de ideas", recuerda. "La idea de *Rainbow Six* provino originalmente de un programador llamado Mustafa Thamer". A Tom le gustó que decidió hacer una novela basada en la trama del juego. La novela se terminó antes, por lo que los nombres de los personajes y los briefings de las misiones se cambiaron para acercar la trama del juego a la historia del libro.



"No cogimos prestados detalles concretos del libro porque, durante la mayor parte del desarrollo, el libro aún no existía"

## Brian Upton

**Sentar las bases de una franquicia que sigue en plena forma**



**¿Cómo influyó el 'gancho' de Clancy en el diseño del juego?**
Pasamos mucho tiempo hablando de qué hacía que un libro o una película diera una sensación 'Clancy-nesca'. El juego necesitaba dar un aire realista, pero no como una simulación. Debía ser divertido y emocionante, sin dejar de darle al jugador la sensación de que estaba aprendiendo cómo funciona un equipo real. Debía tener muchos detalles técnicos precisos: armas, equipos y ubicaciones reales. Debía dar la sensación de ser práctico y directo, nada llamativo o excesivo. No cogimos prestados detalles concretos del libro, porque durante la mayor parte del desarrollo el libro aún no existía, pero lo hicimos lo mejor posible para capturar el espíritu del estilo de escritura de Tom Clancy.

Por ejemplo, Tom nos puso en contacto con monitores de armas de fuego en Heckler & Koch y el equipo pasó un día corriendo a través de simulacros para tener una idea de cómo los operarios del mundo real se moverían a través de un espacio y tomarían control de él. No incluimos la capacidad de saltar, porque los asesores nos revelaron que siempre intentaban mantener una plataforma de tiro estable, saltar les despistaba. Todavía recuerdo cuando pregunté a uno de nuestros asesores qué haría si entraba en una habitación y un sofá le bloqueaba el camino. 'Uh ... yo lo rodearía', dijo.

**¿Usásteis el realismo de forma deliberada para diferenciar el juego de otros shooters?**
La decisión de hacerlo muy realista surgió de nuestras ideas de lo que implicaba la marca Clancy. Intentamos crear la experiencia más entretenida que pudiéramos manteniendo la marca de Tom. No rechazamos deliberadamente lo que otros juegos estaban haciendo, solo tratamos de descubrir nuestro propio entretenimiento original. Por ejemplo, tuve la idea de la retícula de objetivos y la mecánica de un solo disparo porque me molestaba que me matara un miembro del equipo que tuviera mejores reflejos que yo. Empecé a pensar en cómo hacer un shooter que recompensara el pensamiento estratégico en lugar de la coordinación entre la mano y el ojo. Cuando lo probamos, nos encantó, y daba la sensación de que se hacía un mejor trabajo a la hora de capturar la esencia del combate con armas reales. No nos propusimos inventar un modelo de combate que fuera diferente, y no nos preocupamos por cómo se recibiría. Solo intentamos mantenernos fieles a nuestra visión original y tomar buenas decisiones de diseño dentro de ese marco teórico.




# METAL GEAR

## LA HUELLA DE LOS CLÁSICOS DE MSX

**Hace treinta años nació una franquicia que calaría hondo como pocas en el mundo del videojuego. Las cosas han cambiado mucho a lo largo de estas tres décadas, pero la saga Metal Gear ha sabido mantener su identidad desde sus pixeladas aventuras en MSX; un mérito más que reseñable en una industria tan evolutiva como es la del ocio electrónico. Snake y compañía han dejado una huella imborrable.**

Por José Luis Ortega




» Los personajes de *Metal Gear 2: Solid Snake* (MSX2 1990) estaban inspirados en actores famosos (y Albert Einsten). El amor de Kojima por el cine.




» [MSX2] *Metal Gear* se distinguía por hacer uso de la infiltración en una época en la que primaba la acción directa.




» [MSX2] El icónico CODEC para las comunicaciones por radio ha estado presente durante prácticamente toda la saga.




» [MSX2] *Metal Gear 2: Solid Snake* ofrecía una gran variedad de escenarios, tanto interiores como exteriores.




» [MSX2] Todos los niveles del juego estaban repletos de detalles que escudriñar para poder avanzar sin alertar al enemigo.

El pasado 13 de julio se cumplió el trigésimo aniversario del nacimiento de la saga *Metal Gear*, una de las más influyentes y reconocibles dentro de la industria de los videojuegos. Aunque en la actualidad, desgraciadamente, el futuro de la marca está envuelto de sombras tras la marcha de Hideo Kojima de Konami, es innegable que la serie tiene un pasado glorioso que siempre tiene a bien recordar, especialmente cuando se cumple una efeméride tan simbólica. Muy pocas franquicias se han mantenido durante tres décadas en los focos manteniendo un nivel casi excelso en la práctica totalidad de sus entregas.

La gran mayoría conoció la serie en 1998 con el inolvidable *Metal Gear Solid*, pero lo cierto es que por entonces se trataba de una marca con nada menos que once años de historia, nacida en la época dorada de Konami que no paraba de lanzar auténticos juegazos al mercado. A Hideo Kojima, quien llevaba poco tiempo en la empresa, no le iba tan bien. Aunque había participado como asistente del director en el desarrollo de *Penguin Adventure*, él tenía ansias por destacar. Pero no lo conseguía. Desde la empresa nipona sabían que su empleado tenía talento, por lo que le encomendaron la posibilidad de crear su propio videojuego. Primeramente trabajó con un proyecto llamado *Lost Warld*, que tenía como protagonista a una heroína enmascarada que tenía que salvar al mundo, pero a Konami no le hizo 'tilín' el proyecto y lo canceló, con el consiguiente varapalo para el bueno de Hideo.

Pero Kojima, que como todos sabemos es un tipo bastante ambicioso, no conoce el significado de la palabra rendición. Y a partir de ahí se puso a trabajar en *Metal Gear*, un proyecto ambicioso y valiente, ya que se alejaba radicalmente del estereotipo de videojuego que predominaba en la época. Donde todo el mundo quería sentirse como Rambo masacrando enemigos y luego preguntando por qué, Kojima ofrecía un concepto en el que primaba el sigilo y una abundante carga narrativa. No se puede decir que se convirtiera en un éxito instantáneo, pero sí consiguió acaparar la atención de la gente. Lo hizo paradójicamente gracias al port de la aventura a NES, una plataforma en plena efervescencia. Esta adaptación fue realizada por Ultra Games, un equipo externo que tuvo que hacer frente a las limitaciones técnicas de la consola de Nintendo y a los tres meses de plazo que Konami había dado para realizar el trabajo. Motivos por los que Kojima rechazó liderar un proyecto al que tildó como 'basura'. A pesar de ello, consiguió vender más de un millón de copias, provocando que la gente empezara a conocer *Metal Gear* –a pesar de que debido a las mencionadas limitaciones, en la versión de NES no había batalla contra el Metal Gear TX-55 de la obra original y había que hacer frente a una especie de computadora gigante-.

Este rotundo éxito hizo que Nintendo le pidiera a Konami el desarrollo de una secuela llamada *Snake's Revenge*, que también fue desarrollada por Ultra Games y a la que con el tiempo se la ha considerado como el 'hijo bastardo' de la saga, debido a que no guardaba ni la más mínima reminiscencia con la obra original. De hecho, se lanzó sólo en Occidente y fue creada sin el consentimiento de Kojima. Cuenta la leyenda que el propio Kojima se encontró en el tren con un viejo amigo suyo que actualmente trabajaba precisamente en Ultra Games y fue quien le habló sobre el desarrollo de este *Snake's Revenge* y le pidió que creara una secuela, algo que inicialmente no entraba en los planes del creativo japonés, pero no podía permitir que mancillaran la obra que tanto esfuerzo le había costado y decidió desarrollar *Metal Gear 2: Solid Snake* de nuevo para MSX2, uno de los títulos más queridos por los devotos de la saga. A pesar de su descomunal calidad, el juego no salió de Japón, por lo que mucha gente se quedó sin jugarlo –en 1990 no había los medios que tenemos ahora– hasta que se lanzó localizado dentro de *MGS 3: Subsistence*, 15 años después. A pesar de las dificultades inherentes, las entregas de MSX sentaron las bases del desarrollo de la franquicia, influyendo de forma directa en los títulos venideros que han conformado sus treinta años de historia. Estos son los cuatro puntos principales que nacieron en las aventuras primigenias y que se han conservado hasta la última entrega, moldeándose convenientemente con el paso de los años:

## 70% CINE, 30% VIDEOJUEGOS

Kojima ha asegurado en más de una ocasión que su cuerpo, en vez de estar hecho con un 70% de agua, lo está con un 70% de cine. Una pasión que sus padres le inculcaron desde pequeñito y que se ve claramente reflejada en su obra cumbre. Siempre se mencionan los filmes en los que el creativo nipón se inspiró para confeccionar la saga *Metal Gear*, pero quizás no se valora demasiado los elementos que llevó del cine a los

videojuegos y que han servido de inspiración para la gran mayoría de compañías desarrolladoras de videojuegos. Muestra fehaciente de que Kojima ha sido siempre un adelantado a su tiempo.

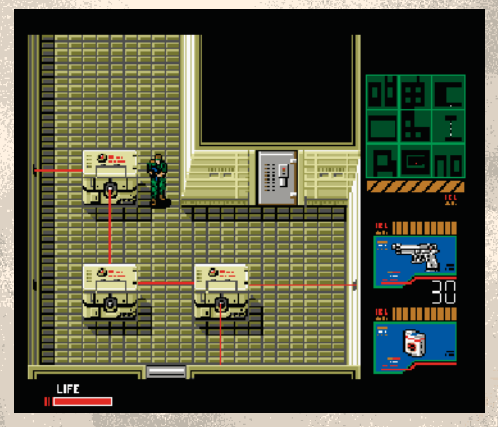
Como se ha dicho antes, en los años ochenta los videojuegos eran un medio de diversión directa y sin demasiadas complicaciones, pero el bueno de Hideo optó por crear una aventura en la que primara la narrativa, dando al jugador un motivo por el que continuar hasta el final y no avanzando por instinto, como en el resto de videojuegos. Por medio de una trama intensa, profunda y repleta de emocionantes giros de guion, pretendía que quien estuviera a los mandos se sintiera el auténtico protagonista. Kojima desveló en una entrevista un hecho que a muchos puede sorprender, aseverando que creó a Solid Snake como un personaje difuso de forma intencionada.

"Cuando creé al personaje principal, sabía que era esencialmente el jugador. Quería que fuera difuso. De esa forma, los jugadores proyectarían sus propias personalidades en el personaje y formarían una conexión más fuerte con Snake"

Otro añadido que no suele remarcarse en demasía fue que *Metal Gear 2: Solid Snake* fue el primer videojuego que incluía pequeños cortes cinemáticos en la aventura, a modo de secuencia. Una herencia directamente tomada del mundo del celuloide con el fin de dotar a las aventuras de ese corte cinematográfico que tanto le gusta al creador nipón, incidiendo así un poco más en el objetivo de que el jugador se sienta como el protagonista. O como si estuviera viviendo algo que acostumbra a ver mientras se zampa un bol de palomitas.

Por supuesto, hay varias películas que Hideo Kojima tomó como referencia. Las más influyentes, sin duda, son *La Gran Evasión* y *Los Cañones de Navarone*. En la primera, la inolvidable cinta de John Sturges, los protagonistas tratan de escapar de un campo de prisioneros de guerra de máxima seguridad. La única forma es la de trazar un plan estratégico con el fin de avanzar hasta la salida sin ser visto. La acción directa sería un completo suicidio, pero la tensión que provoca el miedo a ser detectado antes de encontrar el camino hasta la libertad, dispara la adrenalina hasta límites insospechados. Y pocas cosas definen mejor lo que a grandes rasgos ofrece *Metal Gear*. Por su parte, a *Los cañones de Navarone* le debe no solo la idea de infiltrarse en territorio enemigo, sino también la inclusión de algunos de los recursos que se utilizan en el videojuego, como la posibilidad de hacer un ruido de forma intencionada para atraer la atención del enemigo, una acción que existe desde el primer *Metal Gear* y que se ha conservado hasta el último *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, que se tomó prestada de una escena en la que el capitán Keith Mallory realiza exactamente eso para evitar a un guardia.

El amor al cine de Hideo Kojima se refleja también en otras producciones cinematográficas. El creativo usó la imagen de varios actores famosos para el diseño de sus personajes, como Sean Connery para Big Boss o el Kurt Russell de *1997: Rescate en Nueva York* para el propio Snake, entre otros. Por supuesto 007, el espía por excelencia de la gran pantalla también tuvo mucho que ver en la combinación de acción/sigilo



» [MSX2] ¿Humo de cigarillos para detectar lásers? El repertorio de habilidades de Snake es amplio y nos insta constantemente a agudizar el ingenio.



» [MSX2] El nivel del suelo electrificado y el misil teledirigido Nikita no apareció por primera vez en Shadow Moses. Lo hizo bastante antes.



» [MSX2] La icónica caja de cartón ha salvado a Snake de muchos apuros para pasar desapercibido y evitar la incómoda mirada de soldados y cámaras.



» [MSX2] En los *Metal Gear* de MSX2 nos aguardaban combates verdaderamente épicos e inolvidables contra jefes finales.

que puede llegar a ofrecer un *Metal Gear*. Esta muestra de cariño a James Bond fue reflejada de forma fabulosa en el amor por las cintas del espía británico que profesaba Para-Medic, una de las ayudantes de Snake en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Curiosamente, Snake le odiaba. Por entonces, ya podía decirse que el héroe del videojuego podía estar a la misma altura de popularidad.

## LA IMPORTANCIA DE LA INFILTRACIÓN

Kojima siempre ha justificado que optó por el sigilo debido a las limitaciones de MSX2 a la hora de mostrar muchos enemigos en pantalla. Una afirmación que, en su día podía llegar a colar, pero que a estas alturas, cuesta creer. Especialmente conociendo al creativo como si fuera de nuestra familia, al que le encanta contar 'bolas' para terminar haciendo lo que le da la gana. En esa época había muchos videojuegos, como los clásicos matamarcianos, que mostraban a infinidad de enemigos en pantalla. Además, con la capacidad del MegaROM y sus 128K de memoria aparentemente no habría ningún problema para ello. Sin embargo, y teniendo en cuenta lo bien que se le ha dado el concepto de pasar desapercibido, aceptamos pulpo como animal de compañía.

Siempre hay quien se muestra reticente a no pegar tiros a todo lo que se mueve, pero esa era la idea que Kojima siempre tenía en la cabeza. De hecho, tiene todo el sentido en el mundo si un ejército de un solo hombre tiene que adentrarse en una custodiada fortaleza enemiga. Así se encuentra un componente de realismo. De esa tensión mencionada al hacernos ver que cualquier mínimo error podía hacer que nos detectaran y que la misión se fuera al traste. Los *Metal Gear* de MSX eran juegos bastante complicados, con checkpoints situados a bastante distancia y un diseño de escenarios laberínticos que nos hacían recorrer los mismos puntos en varias ocasiones. Eso no se ha conservado en demasía con el tiempo –sí en el *Metal Gear Solid* de PlayStation, donde teníamos que volver sobre nuestros pasos para hacernos con un rifle de francotirador- debido a la constante evolución de la industria y a su consiguiente crecimiento. Aun así, bajo esta base es sobre la que se han construido todas las entregas de la saga.

A día de hoy, nadie concibe un Metal Gear sin infiltración –bueno, salvo Konami y su próximo *Metal Gear Survive*-. Las aventuras de Snake han servido como inspiración para franquicias como *Tenchu* o *Splinter Cell*. Pero una cosa que la saga ha realizado a la perfección desde su debut en 1987 ha sido la utilización del entorno para pasar desapercibidos. Con escenarios diseñados de forma en que aparentemente no hay lugar para esconderse (No place to Hide) el ingenio del jugador siempre encuentra un recoveco en el que poder resguardarse para conseguir salir airosos de una situación delicada. O una caja de cartón, presente desde el primer momento para no llamar la atención de las cámaras de vigilancia. Un aprendizaje constante que fuerza a hacer las cosas bien sin hacer mucho ruido, ya que de saltar la alarma (¡) la pantalla se llena de enemigos, rompiendo esa aparente sensación de




» Los diseños de Solid Snake y Big Boss han pasado por chapa y pintura a lo largo del tiempo. ¿Cuál es vuestro preferido?

libertad para darnos cuenta de que el concepto es el de infiltración. El de hacer lo que Kojima quiere.

## REPETICIÓN DE SITUACIONES

Un hecho curioso es la descarada repetición de situaciones que hay en *Metal Gear Solid*, tomadas directamente y sin ningún tipo de reparo de las dos entregas de MSX. Kojima dijo que algunos de los momentos que tienen lugar en la aventura que se desarrolla en Shadow Moses no pudo hacerlos originariamente debido a las limitaciones de los computadores MSX, por lo que aprovechó la versatilidad técnica que le ofrecía PlayStation tanto para llevarlas a cabo, como para plagiar su propia obra con el fin de ver luciendo esas buenas ideas en un marco de 32 bits, que siempre es mejor que en los 8 bits originales.

Por ejemplo, tanto en *Metal Gear* como en *Metal Gear 2: Solid Snake* vemos situaciones que nos resultarán familiares de *Metal Gear Solid*. Por ejemplo: destrozar un panel atravesando una habitación con un misil teledirigido para evitar el suelo electrificado, dar golpes a la pared para encontrar el lugar en el que suena más frágil para así poder plantar una bomba, recibir ayuda de un desconocido por radio que nos avisa que el camino que tenemos delante está repleto de minas, enfriar y calentar una llave térmica, subir a una torre de comunicaciones, hacer frente a cuatro enemigos en el interior de un ascensor… y un largo etcétera de situaciones de lo más originales que desbordaban ingenio. Por supuesto, también hay algún personaje que repite presencia, como Cyborg Ninja, más conocido como Gray Fox en las aventuras de MSX, petición expresa del artista Yoji Shinkawa, mano derecha de Kojima. La presencia de los jefes finales ya lo vimos en la etapa de los ocho bits, con enfrentamientos verdaderamente épicos. Por no hablar de algunas armas, el uso de las tarjetas numéricas o símbolos de la marca como las raciones para recuperar salud o las ya mencionadas cajas. Hay quien dice que se optó por este camino para homenajear –o hacer un remake disimulado- de *Metal Gear 2: Solid Snake*, que en su día no vio la luz fuera de Japón.




» [MSX2] Si saltaba la alarma, Snake podría utilizar elementos del entorno para dar esquinazo a los enemigos escondiéndose en los lugares más insospechados.

Esta variedad de situaciones verdaderamente originales se han mantenido de forma casi constante en la franquicia, aportando ese toque distintivo de personalidad necesario para hacer historia. La combinación de la tensión de estar en el fragor de la batalla con encontrarse poco después con una situación de este tipo o de componente humorístico han sido santo y seña de la franquicia *Metal Gear* desde sus albores.

## MENSAJE ANTIBELICISTA

Kojima es un tipo que siempre ha sido claro en cuanto a sus ideales antibelicistas, mandando mensajes sin tapujos por medio de sus personajes criticando sistemas políticos o a estamentos gubernamentales en un medio que no estaba acostumbrado a esos menesteres. Una crítica social que se dirigía al sistema político no solo por las guerras, sino también por el libre albedrío biológico, representado en cierta forma por los soldados Genoma y el uso de los clones tomados a partir de Big Boss y sus tres 'hijos' vivos: Solid, Liquid y Solidus. Una forma también categórica de plasmar esto es crear una saga que puedes completar –y disfrutar- sin pegar un solo disparo.

La saga *Metal Gear* siempre ha hecho referencia a muchos contextos históricos, e incluso se ha basado directamente en ellos, como la Guerra Fría que sirve como marco en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Sin obviar otros momentos claves como la caída del Muro de Berlín, la guerra Iraq-Irán o las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki, hecho con el que ironiza en la conversación que tiene lugar cuando Solid Snake y Otacon se conocen en las instalaciones de Shadow Moses. 'Dios tiene sentido del humor, ¿eh?'. En el documental *Metal Gear Saga*, Kojima dice lo siguiente:

"En la era en la que crecí había amenazas de una guerra nuclear. Fueron unos tiempos de pánico para crecer. Quería expresar la ansiedad de esos tiempos. Pero en realidad, las armas nucleares no son emocionantes".

Curiosamente, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* incluye un elemento que nunca se ha incluido en un videojuego, en un final secreto bastante difícil de conseguir, y que solo se ve si se consigue realizar un desarme nuclear completo. En cierto punto de la historia se da la posibilidad de desarrollar armas nucleares en la Mother Base, lo que requiere una cantidad de recursos y pérdida de puntos de heroísmo–crítica directa y sutil al despilfarro económico de la guerra-. Pero eso nos sirve como elemento disuasorio para mantener nuestra base sin que otros jugadores la invadan, base del desarrollo online de la última –y casi póstuma- entrega de la serie. Este desarme se mide desde la propia Konami a nivel mundial por medio de unas estadísticas segmentadas por plataformas. Aparentemente, solo se podrá ver el final secreto –aunque a las pocas semanas del lanzamiento ya estaba filtrado por internet- una vez el contador de armas nucleares llegue a cero, pero en lugar de disminuir la cifra de armas no cesa de incrementar. Una triste analogía con nuestra sociedad real que demuestra que ni siquiera en los videojuegos es posible la paz. Porque si un mensaje ha dejado la saga *Metal Gear* es que, a pesar de usar un trasfondo bélico, el principal objetivo que pretende transmitir es que la paz impere en un mundo cada vez más devastado. Y que aunque se acabe con un problema, siempre aparecerá otro villano dispuesto a florecer el mal. Pocos mensajes antibelicistas hay tan profundos como el que Kojima ha intentado transmitir desde hace treinta años. ★

# LOS 10 MEJORES MOMENTOS DE LA SAGA

**La saga Metal Gear ha estado siempre repleta de momentos verdaderamente épicos y emocionantes. Y aunque resulta prácticamente imposible hacer una lista justa sin dejar fuera auténticos momentazos, vamos a recordar los que para nosotros son los diez mejores momentos de la historia de la franquicia creada por Hideo Kojima.**



## COMBATES CONTRA GRAY FOX Y BIG BOSS EN MG2: SOLID SNAKE

*Metal Gear 2: Solid Snake* es uno de los juegos mejor valorados por los fans de la serie. Y lo es especialmente por su trepidante recta final. Primero, con el enfrentamiento contra Gray Fox, una espectacular batalla cuerpo a cuerpo en medio de un campo minado, que sirve como preludio al combate final contra Big Boss, al que hay que derrotar tirando de ingenio improvisando una especie de lanzallamas. Fue un final un poco aciago para el legendario soldado.

"Gane quien gane, nuestra batalla no acaba. El perdedor está liberado del campo de batalla, pero el vencedor debe continuar ahí. Y el que sobreviva debe seguir su vida como un guerrero hasta que muera".



## EL COMBATE CON PSYCHO MANTIS

*Metal Gear Solid* nos brindó en su combate contra Psycho Mantis uno de los momentos más recordados e influyentes, no solo de la saga, sino también de la industria de los videojuegos. En una época en la que el sector comenzaba a crecer con fuerza, todos nos quedamos ensimismados con que un personaje virtual nos leyera la tarjeta de memoria, que pudiera "apagar" nuestra tele o incluso mover el mando.



## ¿¡RAIDEN?!

Hideo Kojima sorprendió a propios y extraños cuando quitó de un plumazo el protagonismo a un consagrado Solid Snake para dárselo a Raiden, un joven inexperto de aspecto inocente y puritano gracias a su cabello largo y dorado. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* transcurre desde la perspectiva de este novato, quien poco a poco se va curtiendo en una obra con muchas reminiscencias a su predecesor. Aunque su participación fue criticada hasta la saciedad, es innegable el impacto que tuvo su papel principal en la obra.



## EL DUELO CON THE END

La frondosa selva de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* dio pie a otro enfrentamiento antológico. The End tenía una apariencia inocente debido a su amplio estado de senectud. Un personaje que guardaba su último aliento para hacer frente a Snake. Un duelo de francotiradores capaz de mantenernos durante muchos minutos en tensión, tratando de descubrir dentro de un vasto escenario dónde se camufla nuestro enemigo para poder acabar con él. Una lucha verdaderamente legendaria, que podía llegar a evitarse, ya sea disparándole en una secuencia cinemática previa o adelantando una semana el reloj interno de la consola, provocando así que fallezca de viejo.

# METAL GEAR




## INTERROGATORIO

Uno de los momentos clave en *Metal Gear Solid* es el interrogatorio al que nos somete Revolver Ocelot, el villano por antonomasia de la saga. Un punto determinante en el juego, ya que superarlo con éxito o no hace que el final del juego sea diferente, salvando o no a Meryl. Después de acabar con los dedos chamuscados de machacar el botón, tampoco resulta nada desdeñable la huida de la celda. Ese bote de kétchup…



## LA MUERTE DE SNIPER WOLF

*Metal Gear Solid*, y la saga en general, consigue que sintamos pena y lástima por los enemigos que acabamos de derrotar. Todos luchan por un motivo, y uno nunca sabe lo que le espera en el campo de batalla. Tras un brutal duelo en la nieve protagonizado por los rifles de francotirador y una pizquita de Diazepam, acabamos con Sniper Wolf languideciendo en una desgarradora escena, a la que se suma el interés amoroso de Otacon –quien posteriormente también perdería a Naomi Hunter en otra entrega no menos triste- y la presencia de los lobos rodeando el cadáver de su líder humana de la manada. Imposible no llorar a moco tendido.




## LUCHA DE HERMANOS

Tras dejar por el camino a todos los miembros de Fox Hound, toca hacer frente a su líder: Liquid Snake. Una batalla entre hermanos que ofrece diversos enfrentamientos. Desde la descomunal batalla ante el Metal Gear REX, el duelo a puñetazos y la trepidante huída en jeep hasta que acabamos con Liquid, quien pensaba que poseía los genes recesivos de Big Boss cuando en realidad tenía los dominantes, cae por fin a causa del virus Fox…Die.



## EL FINAL DE MGS3: SNAKE EATER

La recta final de *MGS3: Snake Eater* es una auténtica pleitesía al videojuego. A partir del combate contra Volgin, y con la consiguiente huida en Sidecar tratando de escapar de las garras del Shagohod, se viven momentos verdaderamente intensos, rubricados en un precioso y duro combate contra The Boss. La escena posterior, con un Snake ya condecorado como Big Boss en la tumba de su mentora, acompañado de la melodía 'Debriefing' de fondo, y con EVA hablándonos con una voz rasgada lo que The Boss hizo por su país, es un momento emocionante y transmisor como pocos, haciendo que resulte prácticamente inevitable no soltar una lágrima.



## REVISITAR SHADOW MOSES

*MGS4: Guns of the Patriots* era puro fanservice, y eso dio pie a uno de los momentos más recordados de la saga, en una aventura protagonizada por un Solid Snake de aspecto desgastado. En el cuarto acto del juego tocaba regresar a Shadow Moses, el marco donde tuvo lugar el *Metal Gear Solid* de PlayStation. Un marco perfecto capaz de evocar muchos recuerdos procedentes de uno de los títulos mejor valorados de todo los tiempos. Un momento sentimental aderezado perfectamente con la icónica melodía 'The best is yet to come' sonando de fondo.



## REUNIÓN FAMILIAR EN LA TUMBA

Una propuesta tan servicial para los fans como *MGS4* no podía acabar de otro modo que con un epílogo protagonizado por Solid Snake y Big Boss reencontrándose en la tumba y enfundándose en un emotivo abrazo. Quizás es momento de valorar mejor lo que ofrecía toda la recta final del juego, que ofrece soberbios giros de guion capaces de dejarnos con la boca abierta de una forma que tan solo Kojima y unos pocos afortunados saben hacer. Mención especial también a la secuencia en la máquina de microondas y al enfrentamiento final ante Liquid Ocelot, que rememora toda la serie hasta ese punto.

INGENIERÍA INTERACTIVA



# CD-i

**Lo bueno se hace esperar, eso dice al menos el refrán. ¿Qué pasó entonces con el CD-i? En desarrollo durante siete años, siempre se ha considerado un fracaso. Pero, ¿en realidad fue tan malo? David Crookes se encarga de aclararlo.**

**Si cogieras la revista *New Computer Express* del 3 de noviembre de 1990 y la abrieras por la página 7 encontrarías un texto de 300 palabras sobre el CD-i de Philips.** La leyenda debajo de la foto de la máquina contenía las palabras "por fin", mientras que la introducción rezaba: "Philips lanza finalmente su sistema de Compact Disc Interactivo (CD-i)". De esta pequeña pieza podemos extraer tres conclusiones. La primera sería que hubo una larga espera, y así fue, ya que el desarrollo del CD-i comenzó en 1984. La segunda sería que aquello de lo que hablaban era un 'sistema', no una consola ni un reproductor de vídeo, sino algo completamente diferente. La tercera y última sería que en *New Computer Express* no estaban precisamente emocionados con que el proyecto hubiera visto finalmente la luz, aunque eso se debiera a que en aquel momento el CD-i solo se vendía para uso comercial y profesional. Los usuarios de a pie tendrían que esperar un poco más para poder tenerlo. Hoy, el CD-i es más que una curiosidad, es una verdadera máquina multimedia que intentó hacer de todo: permitía escuchar música, ser usado como karaoke, reproducir películas o disfrutar del conocimiento de las enciclopedias, por citar algún ejemplo de su versatilidad. Sin embargo, lo que más nos importa aquí es que permitía la reproducción de juegos, algunos buenos, otros feos y otros que realmente deberían ser borrados de la faz de la tierra, incluyendo algunos protagonizados por personajes de la mismísima Nintendo, ahí es nada. Y sin embargo, el CD-i no era un sistema malo en ninguna de sus facetas porque no había nada que reprocharle a su creador, la ambiciosa Philips. La compañía holandesa había comenzado el proyecto con la intención de crear un disco compacto que permitiera la reproducción de audio, gráficos y texto por igual. Sony llevaba tiempo intentando lo mismo, y ya por 1985, empezaron a trabajar de manera conjunta para establecer ese ansiado formato. Matsushita también se involucró ▶




» [CD-i] ¿Un *Pac-Man* donde no hay que comerse nada? *Pac-Panic* era un remedo de *Tetris*.




El CD-i 910 (205 para EE. UU.) incluía una bandeja para discos que podía cerrase tanto empujándola como usando el botón de apertura/cierre que estaba justo debajo.

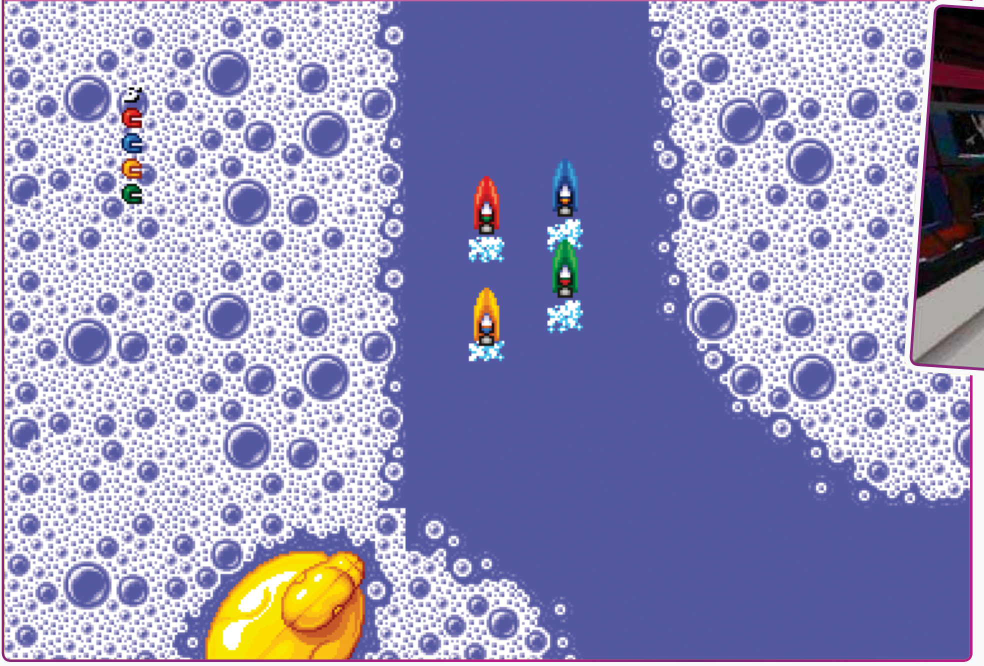
Algunas máquinas llevaban un zócalo de expansión en la parte posterior donde se insertaba un cartucho de video digital que permitía la reproducción de video FMV.

Un puerto permitía el uso de teclados o elementos con conexión RS232. También había tomas de antena de TV y, solo en algunos modelos, un selector de canales.

La máquina hacía uso de un procesador Philips de 16/32 bits basado en el Motorola 68070, con velocidad de reloj 15.5MHz. Mostraba 16,7 millones de colores, con 32.768 en pantalla.

El frontal mostraba el botón de encendido, toma de auriculares y el volumen para estos, junto con un puerto para joypads. También se podía usar un control remoto por infrarrojos.

Este gamepad fue el controlador original del CD-i. Creado por Logitech, era casi idéntico al Gravis PC Gamepad de 1991, y hasta incluía su joystick adaptable.



» [CD-i] Ashley Hogg estaba tan seguro de que *Micro Machines* no iba a tener ningún éxito que pidió una cantidad fija en lugar de royalties.

» [CD-i] *Rise Of The Robots*, aquel fracaso de juego de lucha, también tuvo su versión para CD-i.

para trabajar en el desarrollo de circuitos integrados. También se había contactado con Microsoft para explorar la posibilidad de utilizar su exitoso MS-DOS. El sistema se anunció en una conferencia dirigida por Microsoft en Seattle, el 7 de marzo de 1986. En ese momento los detalles de este nuevo estándar se resumían en lo que se conoció como "El Libro Verde", una ampliación de lo que ya se conocía como "El Libro Rojo" y que había servido para determinar los estándares del CD de música. Bernie Luskin, que se había unido a Philips dos meses antes, se convirtió en presidente del Comité de Especificaciones de ese Libro Verde. "Tenía reuniones con todos los responsables de área para conocer qué necesitaban tener para crear un programa interactivo", recuerda. "Luego se lo pasábamos a los ingenieros y estos elaboraron esas especificaciones, traduciéndolas en términos de ingeniería". Bernie estuvo entre los que viajaron a Seattle para el anuncio, y aun recuerda su estancia en el Hotel Sheraton, donde pasó dos días con Bill Gates. "Cuando me uní a Philips Microsoft era la compañía más pequeña involucrada en el sistema CD-i, pero aun así teníamos una gran relación con Bill", señala. Esto, por desgracia, no duró mucho. Entre bambalinas, Philips y Sony habían estado negociando con una compañía llamada Microware, que había desarrollado un sistema operativo multitarea para el microprocesador Motorola 6809 llamado OS-9.

**Bernie recuerda con detalle lo que sucedió aquel nefasto sábado por la mañana**. "Salí del ascensor y el presidente de Philips Home Interactive Systems me hizo un gesto para que lo siguiera. Me dijo: 'Solo quiero que sepas que no vamos a trabajar más con Microsoft. Bill Gates es una persona de trato demasiado difícil, por lo que vamos a descartar MS-DOS y vamos a usar OS-9 ". En aquel entonces, la decisión no fue muy controvertida porque Philips había evaluado diferentes sistemas operativos de al menos 60 compañías, pero aún así estaba claro que Gates estaría descontento por haber sido rechazado. "Lo vi ese sábado y estaba muy molesto", recuerda Bernie. Unos meses más tarde, Microsoft trató de comprar Microware, pero su presidente, Ken Kaplan, se negó. Ken respondió con una oferta para crear una joint venture en la que Bill decidió no participar. El resultado fue que OS-9 terminó siendo utilizado en el CD-i, aunque en realidad lo que se usó fue una revisión conocida como CD-RTOS. "Creo que este fue uno de los errores más importantes que cometimos", lamenta Bernie. El problema, explica, fue que "OS-9 no estaba adaptado para el disco compacto, y aun así tuvimos que integrarlo. Cuando organizaba reuniones con ingenieros para señalarles todas las especificaciones que nos gustaría tener en el CD-i y ver qué podíamos hacer con ellas teníamos que hacerlo teniendo en cuenta la capacidad del OS-9. Creo que eso retrasó el desarrollo como unos tres años. MS-DOS tenía detrás muchas empresas de software desarrollando productos para él, mientras que OS-9 no era tan bueno y lógicamente no tenía el mismo nivel, ni de acogida ni de aplicaciones. Tuvimos que capacitar a las

## JUGADORES CLAVE

Desarrolladores que dijeron sí al CD-i




### SPINNAKER SOFTWARE

■ Con una muy buena reputación en lo que a software educativo se refería, Spinnaker se subió al barco para producir siete títulos de lanzamiento para el CD-i. Sus títulos incluyen *Alice In Wonderland*, *Laser Lords* y las dos partes de *Paint School*, pero una vez que cumplió con ese contrato inicial decidió dejar de crear software para la máquina.




### THE VISION FACTORY

■ Este desarrollador holandés, también conocido como SPC Vision, hizo un buen número de juegos, comenzando en 1993 con *Alien Gate* (que sorprendió a la propia Philips cuando lo vieron por primera vez). Siendo solo 10 personas se las apañaron para lanzar *Steel Machine*, *The Apprentice*, *Sports Freaks* y *Accelerator*, y por si eso fuera poco adaptaron *Dimo's Quest* desde Amiga.




### CAPITOL DISC INTERACTIVE

■ Asociación entre Philips Interactive Media y Capitol Video Communications, esta compañía tenía como objetivo desarrollar software para la administración pública y para empresas, pero acabó haciendo juegos de acción real como *Mad Dog McCree*, *Crime Patrol* o *Who Shot Johnny Rock?* junto con versiones de juegos de mesa como *Go*, *Backgammon* y hasta un pinball.

personas para que pudieran trabajar con él, lo que demoró mucho el desarrollo". Las especificaciones del sistema se publicaron finalmente en marzo de 1987 y los licenciatarios comenzaron a ver demos de discos y prototipos CD-i tres meses después. A pesar de todos estos avances no fue hasta 18 meses después cuando las compañías comenzaron a recibir kits de desarrollo. Y aunque el trabajo inicial ya estaba definido en otros libros de colores, uno de los más importantes, el blanco, que establecería los estándares para Video CD, Super Video CD y Photo CD todavía estaba a unos cinco años de distancia.

**Un daño colateral de la decisión de abandonar a Microsoft fue que Philips empezaba a tener más problemas de los que ocuparse**. "Sony tenía las patentes de audio y no liberaba los derechos de Microsoft, lo que impedía a la compañía de Bill Gates integrar el audio en un CD-ROM", explica Bernie. "Terminaron litigando durante dos o tres años y eso ralentizaba las cosas en ambos lados". Sin embargo, el trabajo continuó. "Me dijeron que debía sacar adelante unos 75 programas: diez títulos infantiles, diez para adultos, otros tantos programas educativos, un buen número de juegos, etc.", recuerda Bernie. Nótese que, en esta primera etapa, los videojuegos no eran primordiales para Philips. "Teníamos un comité en EE.UU. al que no le atraían demasiado los videojuegos", señala David. Lo que Philips prefería era introducirse de lleno en el mercado educativo. Afortunadamente, resultó ser una buena idea. Bernie trabajó en el desarrollo de títulos de *Barrio Sésamo* y también hizo un software de fotografía que permitía a los usuarios enfocar una cámara simulada en una imagen en movimiento y hacer fotos virtuales. "Queríamos títulos originales que tuvieran mucha visibilidad y en ese sentido estábamos haciendo muy buen trabajo", concluye Bernie. "Incluso cuando creía que aquello ▶

INFOGRAMES

## INFOGRAMES

■ Philips vendió su filial de juegos, Philips Media BV, a Infogrames en 1996. El editor francés ya había creado varios títulos para CD-i hasta ese momento, incluyendo *International Tennis Open* en 1993, *Marco Polo* en 1994, y *Asterix: Caesar's Challenge* y *Chaos Control* en 1995. Posteriormente sacarían *Solar Crusade*, ya en 1996.

## CD ¿QUÉ?

**Los cuatro modelos (con sus series) de CD-i.**




### SERIE 200

Comenzó con el modelo básico 205 (910 en el Reino Unido), seguido del 220, de gama más alta, que ocultaba la bandeja del CD tras una puerta y tenía hasta 32 KB de RAM, mientras que el modelo 210 se mantuvo con 8 KB.

### SERIE 300

Como si quisiera demostrar que el CD-i no era solo una consola de juegos, Philips introdujo los modelos 350, 360 y 370 que llevaban disco duro y su propia pantalla. Estaban dirigidos a profesionales y fueron muy populares entre los representantes de ventas de compañías farmacéuticas que lo usaban como herramienta para enseñar sus productos.

### SERIE 400

El modelo 450 tenía aspecto de consolas (ya no parecía un viejo reproductor de VHS). No tenía puerto de infrarrojos ni panel de visualización frontal, y el CD se insertaba abriendo la tapa superior. También se incluía un controlador pensado para usarse con una sola mano.

### SERIE 600

Los profesionales del desarrollo de software tuvieron los modelos 601, 602, 604, 605, 615, 660 y 670. El 602 introdujo el soporte para disquetes, el 615 la posibilidad de comunicarse con otros CD-i de su gama y el 670 permitía hasta la conexión de un reproductor de DVD.



# EL MURO DE LA VERGÜENZA

Los peores juegos de CD-I









## LINK: THE FACES OF EVIL

■ Decepcionantes sería decir poco al hablar de los tres juegos de *Zelda* para CD-i. Dos eran juegos de rol de desplazamiento lateral con escenas de dibujos animados (*Faces Of Evil* y *Wand Of Gamelon*) y el otro, *Adventure*, era un juego de acción cenital que incorporaba descacharrantes escenas con actores reales.

## CONNECT FOUR

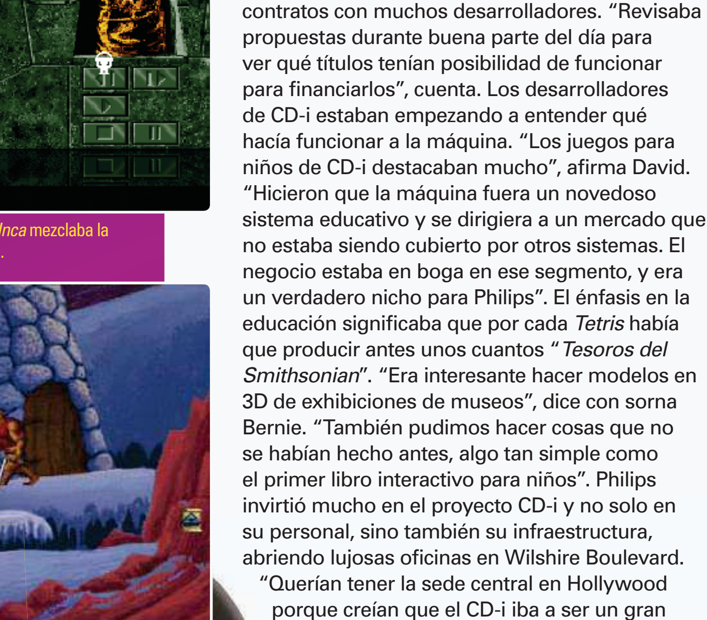
■ Se suponía que el CD-i representaba el futuro del entretenimiento, algo que no se tuvo muy en cuenta cuando se decidió lanzar *Conecta Cuatro*, el popular juego de Milton Bradley de 1974. También tuvimos versión interactiva del *Backgammon* y de *Hundir la Flota*.

## DARK CASTLE

■ Lanzado originalmente en Mac en 1986, *Dark Castle* llegó a CD-i en 1992. Aunque se veía y sonaba genial, David McElhatten señaló posteriormente que los desarrolladores se las vieron para que los sprites se movieran bien en pantalla, algo para lo que el sistema no fue concebido. Su penoso control acabó con cualquier esperanza.



» [CD-i] Publicado por Sierra On-Line, *Inca* mezclaba la aventura con los combates espaciales.



empezaba a volverse una locura, siempre acababa teniendo la impresión de que nos dirigíamos a algún lado". Bernie empleó mucho tiempo en reunir equipos de trabajo y redactar contratos con muchos desarrolladores. "Revisaba propuestas durante buena parte del día para ver qué títulos tenían posibilidad de funcionar para financiarlos", cuenta. Los desarrolladores de CD-i estaban empezando a entender qué hacía funcionar a la máquina. "Los juegos para niños de CD-i destacaban mucho", afirma David. "Hicieron que la máquina fuera un novedoso sistema educativo y se dirigiera a un mercado que no estaba siendo cubierto por otros sistemas. El negocio estaba en boga en ese segmento, y era un verdadero nicho para Philips". El énfasis en la educación significaba que por cada *Tetris* había que producir antes unos cuantos "*Tesoros del Smithsonian*". "Era interesante hacer modelos en 3D de exhibiciones de museos", dice con sorna Bernie. "También pudimos hacer cosas que no se habían hecho antes, algo tan simple como el primer libro interactivo para niños". Philips invirtió mucho en el proyecto CD-i y no solo en su personal, sino también su infraestructura, abriendo lujosas oficinas en Wilshire Boulevard. "Querían tener la sede central en Hollywood porque creían que el CD-i iba a ser un gran producto de entretenimiento", señala Bernie. Philips alquiló tres pisos de ese edificio y otras tantas oficinas más en esa misma zona. Después se abrieron más en Europa (Londres) y Asia, pero no fue hasta 1991, siete años después de la idea original, cuando el CD-i llegó al gran público.

**Llegados a este punto, más de 100 desarrolladores y productores tecnológicos estaban a bordo del proyecto.** Se presentó en el CES y su acogida fue buena, hasta descubrir que costaría unos 1.400 $, a lo que había que sumar el precio del cartucho adicional para FMV, otros 200 $ más. Aún así, el sistema era simpático, con un aspecto que recordaba a los viejos reproductores VHS, por mucho que fuera una máquina novedosa capaz de conectarse a una red a merced de sus puertos de comunicación RS232c. Las ventas del CD-i eran lentas y solo se colocaron 100.000 unidades en el primer año. En aquel momento el CD no era ninguna innovación, ya que tanto Commodore CDTV, Mega-CD o PC Engine CD llevaban tiempo en el mercado y el soporte comenzaba a hacer incursiones en PC y Mac. Entonces Philips comenzó a recurrir a los juegos. Además de lanzar una versión del CD-i que parecía una consola, recuperó un acuerdo alcanzado, años atrás, con Nintendo. La historia es de sobra conocida. Nintendo contactó con Sony para crear un add-on con soporte CD para SNES. El contrato firmado por Nintendo otorgaba a Sony demasiado control, por lo que Nintendo intentó rescindir ese acuerdo, algo a lo que Sony se negaba. Entre medias Nintendo negociaba con Philips, lo que provocó aquel conocido drama en el CES de 1991: mientras Sony presentaba Play Station, Nintendo anunció que estaba trabajando con Philips en ese add-on que finalmente acabó en nada. Dentro de ese trato Philips consiguió los derechos que le permitían sacar tres juegos de *Zelda* y el que se conocería como *Hotel Mario* entre 1993 y 1994. Desafortunadamente, los cuatro juegos son poco más que curiosidades, sin aportar nada a






## CHAOS CONTROL

■ El juego con el que Philips podría haber peleado con PlayStation allá por 1995. Atraía a los jugadores con sus excelentes gráficos prerrenderizados, pero cuando descubrías que la jugabilidad pasaba por mover el puntero y disparar, sin posibilidad ninguna de controlar el movimiento de la nave, aquello quedaba en nada.

## HOTEL MARIO

■ Además de tener los derechos para hacer varios un juegos basados en *The Legend Of Zelda*, Philips también consiguió los de *Super Mario*. Nintendo no se involucró en el proceso de desarrollo y el resultado es el peor juego del ex fontanero. Salta, muévete entre pisos, escóndete tras las puertas, abúrrete.

» [CD-i] *A visit to Sesame Street: Numbers* fue un título educativo para niños tan colorido como su propio periférico.

» [CD-i] Siendo la franquicia del momento parecía inevitable que *Lemmings* no tuviera versión para CD-i

sus sagas. Por suerte Philips tuvo algún acierto, como la conversión del aclamado *The 7th Guest*. "Nos costó mucho inventar todos los recursos que usamos para llevar el juego a CD-i", señala su creador original, Graeme Devine. "Éramos una compañía que almacenaba sus datos en unidades DAT porque solo podíamos permitirnos un disco duro de 500MB. El título fue uno de los primeros juegos de CD-i en requerir el cartucho MPEG-1".

**La conversión de *The 7th Guest* fue capitaneada por el equipo de Philips en Reino Unido**, un grupo que con el tiempo se volvió muy importante. "Las personas que reunimos en Tottenham Court Road en Londres eran geniales", afirma David, que en 1994 encabezó una nueva división para la publicación de juegos de Philips Interactive Media. "El Reino Unido tenía una comunidad de desarrollo muy rica". Philips también buscó otros talentos en Reino Unido, pidiéndole a Codemasters que le diera acceso a *Micro Machines* para sacar una versión. Esta tarea recayó en Ashley Hogg, que había hablado con Philips un par de años antes cuando tenía curiosidad por trabajar en títulos para el CD-i. Sin embargo, Ashley no olvida el limitado sistema de velocidad de reloj y de desarrollo del CD-i. "Trabajar para el CD-i hizo que tuviera que usar por primera vez un PC como estación de trabajo, me sentí como si trabajara en la edad media", recuerda. Ashley también destaca sus capacidades gráficas, "aunque nada como el Amiga o el hardware dedicado de la MD". Y agrega: "Tenía una resolución decente con una buena cantidad de colores y cierto grado de soporte de hardware para poder desplazar la pantalla, pero necesitaba un código de CPU para lograr el desplazamiento completo en múltiples direcciones y el dibujo de los sprites". *Micro Machines* acabaría saliendo en 1994, pero serían juegos como *Voyeur* los que acabarían ayudando a la máquina a enseñar su verdadero potencial. "También tuvimos *Burn:Cycle"*, dice David, "que era uno de los mejores juegos del mercado en muchos géneros diferentes, al menos en aquel momento. Y estaba *The Apprentice*, que fue uno de los mejores juegos de CD-i de la historia y mi favorito". También hubo títulos pioneros no relacionados con los videojuegos, como *No World Order*, de Todd Rundgren, un CD musical interactivo donde se podía crear un número infinito de versiones de cada canción. También se sacaron éxitos del momento como la versión del conocido *Mad Dog McCree*. PolyGram, controlada por Philips, compró la discográfica Motown y eligió algunos de sus grandes nombres para los lanzamientos de CD-i. Philips también firmó un acuerdo con Paramount para llevar 50 películas a CD-i. Aun con todo esto, David McElhatten admitió, ya en 1994, que el CD-i no estaba diseñado para juegos de alto rendimiento, y aun así luchaba por tener presencia en EE.UU. "Philips tenía mejor marca en Europa que en Estados Unidos, donde teníamos claro que la máquina iba a pasar bastante desapercibida", recuerda David. El CD-i terminó su producción en 1998, aun cuando Philips esperaba que el software representara un tercio de sus ingresos en el año 2000. Philips leyó mal el mercado y para cuando logró grandes avances en su máquina, PlayStation ya estaba batiendo récords. Sin embargo Bernie cree que las críticas al CD-i en todos estos años no han sido justas. Se adaptó al MPEG y evolucionó hacia Internet y la nube, y muchos de sus avances continúan siendo fundamentales en los medios interactivos actuales y del futuro. "CD-i fue un éxito monstruoso", concluye. "Superamos los problemas para crear los estándares y tuvimos IPs que aún son visibles y con las cuales Philips hizo una fortuna. El CD-i era una pequeña parte de una imagen muy grande. Sí, para el usuario fue una máquina con muchos errores, pero la realidad señala que fue un gran éxito".

# PANTALLA FINAL




## STAR PARODIER

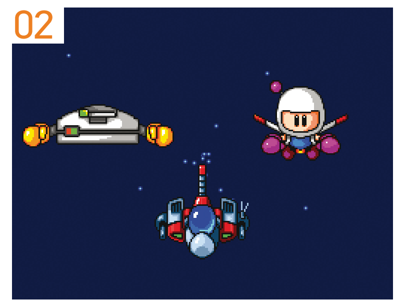
» Con tres HuCards de éxito en la serie Star Soldier, los fans de PC Engine se frotaban las manos intentando predecir qué haría Hudson Soft con el formato Super CD-ROM... y nos imaginamos que pocos esperarían algo como Star Parodier, un cuqui'em-up que fue a Star Soldier lo que Parodius era a Gradius. Y aún así, resultó ser un estupendo juego, así que espoileemos y saltemos al final...

01



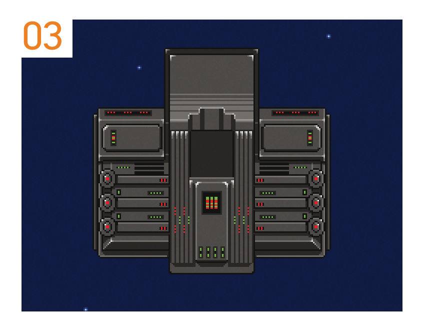
» No tenemos muy claro cuál es tu misión realmente en *Star Parodier.* Disparas a cosas, y después sigues disparando a otras. Con el jefe final destruido tu misión (sea cual sea) al fin ha sido completada.

02



» Aquí están nuestros héroes. La Paro Ceaser viene de *Star Soldier,* lo que tiene sentido. Bomberman viene de... bueno, de *Bomberman.* Y hay una PC Engine, que dispara HuCards y CDs. Van a casa después de cumplir con la misión.

03



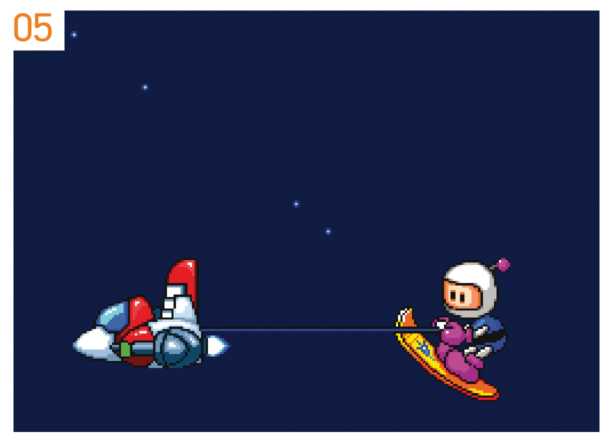
» Y esta es su casa, aparentemente: una alucinante y enorme SuperGrafx, que es la última cosa de la que esperarías que Hudson esté orgullosa, después de su fracaso comercial. Ésta tiene hasta luces que parpadean.

04



» Según se acercan a la SuperGrafx nuestros héroes son recibidos por otras naves, incluyendo la PC Engine Shuttle (vaya devoción por el hardware defenestrado) y unos cuantos bombarderos salen y juegan con los recién llegados, ahora que ha acabado lo que sea de disparar que tenían que hacer.

05



» De perdidos al río, Bomberman decide dejarse de rollos y hacer algo de surf motorizado al remolque de Star Ceaser. Podría prescindir de la tabla porque aquí no hay ni agua ni gravedad, pero es que Bomberman pasa de todo. Pasa de ese muermo de físicas tuyas, ¿vale?




**REDACCIÓN**
**Redactor Jefe** Bruno Sol

**Coordinadora** Sonia Herranz

**Colaboradores** John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Marçal Mora, Jesús Relinque, Ricardo Suárez, Marina Amores, José Manuel Fernández, Julen Zaballa, Jesús Martínez del Vas, José Luis Ortega.

**MAQUETACIÓN**
Maquetación **Susana Lurguie**

**CONTACTO REDACCIÓN**
**hobbyconsolas@axelspringer.es**

**EDITA**
axel springer
**AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.**

**EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO**
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos
**Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas
**Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología
**Miguel Castillo**

**EQUIPO DE DIRECCIÓN**
Directora de Área de Tecnología
y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

**DEPARTAMENTO COMERCIAL**
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento
**Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto,**
**Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

**PRODUCCIÓN** Ángel López

**DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES** Nuria Gallego

**SOCIAL MEDIA** Nerea Nieto

**SISTEMAS / IT**
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

**ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD**
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

**SERVICIOS GENERALES** Marga Nájera

**DIRECCIONES Y CONTACTO**

**AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.**
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

**CONTACTO PUBLICIDAD**
publicidadaxel@axelspringer.es

**CONTACTO SUSCRIPCIONES**
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

**CONTACTO MARKETING**
marketing@axelspringer.es

**DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA**
**SGEL.** 916 576 900

**DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL**
**Urbano Press.** 211 544 246

**TRANSPORTE** Boyaca. 917 478 800

**IMPRIME** ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

**Revista miembro de ARI**




**Auditada por AIMC**

# Joystick 200

## NEW TELEMACH

TELEMACH

200

MANDO POMO-EJE

De sistema magnético (sin muelles) con 4 microrruptores. En caso de Improbable averia, la pieza dañada es recambiable en unos segundos.

PULSADORES

4 Pulsadores con disparo diferenciado, equipados de microrruptores, con capacidad para efectuar mas de 10.000.000 de pulsaciones.

VARIEDAD DE MODELOS

Modelo USB, Modelo USB PRO, con turbo y punto de mira. Modelos Retro compatibles (conector DB-9), para ordenadores y consolas antiguas.












www.factoryarcade.com